

INCLUYE LOS TRUCOS DE: TOMB RAIDER 2, FINAL FANTASY VII, CRASH BANDICOOT 2, FORMULA 1 '97, MORTAL KOMBAT TRILOGY, ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE, STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA, PORSCHE CHALLENGE, SOUL BLADE, EXHUMED, RIDGE RACER, RIDGE RACER REVOLUTION, RAGE RACER, DIE HARD TRILOGY, TOSHINDEN 3, TEKKEN 2, DOOM, ACTUA SOCCER 2, ALIEN TRILOGY, G-POLICE, GEX, THE LOST WORLD, MDK, NIGHTMARE CREATURES, PANDEMONIUM 2, PEAK PERFORMANCE, RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT, WIPEOUT 2097, FIRESTORM, SPIDER, SOVIET STRIKE, REBEL ASSAULT 2, NEED FOR SPEED 2, JUMPING FLASH 2, HEXEN, FIGHTING FORCE, DISRUPTOR, CROC, COOL BOARDERS, BUST-A-MOVE 2… Y ¡MUCHOS, MUCHOS MÁS!

¡NÚMERO 16 YA A LA VENTA!

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 16

INCLUYE 1 CD* PARA PLAYSTATION CON DEMOS JUGABLES DE ACTUA SOCCER 2, JUDGE DREDD, FORMULA KARTS, DISCWORLD 2 Y ROSCO MCQUEEN

*CD sólo válido en España

CD
DEMOS
EXCLUSIVAS
actua SOCCER 2
Te reservamos el saque de honor en este simulador de campeonato
JUGABLE
JUDGE DREDD
FORMULA KARTS
ROSCO McQUEEN
DISCWORLD 2
YAROZE: BOUNCER 2
VIDEOS
COOL BOARDERS 2
GRAN TURISMO
DISCO 16

GEX: ENTER THE GECKO

¿Un agente secreto loco por la tele que revisita los mitos de la pantalla en busca de mandos a distancia?

REPORTAJE: ¡SALTA!

PSM toma la temperatura a los plataformas: De los «retro juegos» a las nuevas generaciones...

Y ADEMÁS ANALIZAMOS:

- ARMORED CORE
- RIVEN
- SF COLLECTION
- SKULL MONKEYS
- ONE

Este mes sorteamos
10 JUEGOS COMPLETOS
JET MOTO 2
20 JUEGOS COMPLETOS
TEST DRIVE 4



1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

4



▲ *Tomb Raider:* Todos los trucos y secretos.

14



▲ *Final Fantasy VII*: ¡Genial! Igual que la guía.

22



▲ *Crash 2*: Conoce todas las gemas.

26



▲ *Namco Racers*: Velocidad, al límite.

30



▲ *The Tekkens*: Los mejores *beat 'em up.*

32





▲ *Doom*: Tu destino quedará marcado

34



▲ *Street Fighter EX Plus Alpha*: Todos los trucos con los que has soñado.

36



▲ *Porsche Challenge*: Atrévete a conducir un Porsche.

38



▲ *La Jungla de Cristal*: Tres juegos y todos sus secretos.

40



▲ *Toshinden*: Trucos para la trilogía de *beat 'em up.*

42



▲ *Formula 1*: Todos los detalles de los dos títulos.

44



▲ *MK Trilogy*: Montones de trucos.

46



▲ *Soul Blade*: Un juego de combates sorprendentes.

48



▲ *Exhumed*: Los modos Dolphin y Vulture, ¡incluídos!



TRUCOS A-Z

Un inmenso surtido de trucos y secretos de los títulos más famosos, ordenados alfabéticamente.

¡Más de 1000 trucos y secretos de tus juegos favoritos!

Gratis con el número 12 de

PlayStation Power

Co-dirección: Empar Revert, Ana Cris Gilaberte
Jefa de redacción: Magda Rosselló
Asesor técnico: Arnau Marín

● Analizado: PSP 8 ● Puntuación: 100%

Tomb Raider 2

Pistas, tretas, sublimes consejos, trucos frescos... ¡Y los 48 secretos al descubierto!

CONSEJOS GENERALES **TOMB RAIDER 2**

Mucho se ha dicho de *Tomb Raider 2*, pero lo que leerás a continuación no te lo ha dicho nadie... Empezaremos con algunos consejos generales para el juego. Pero eso no es todo: pasaremos a la auténtica razón de ser de esta guía, una lista completa de la posición de cada uno de los secretos del juego. ¿Quién da más?

GRABEMOS LA PARTIDA

Con el nuevo y brillante sistema de grabación de *Tomb Raider 2* puedes salvar la partida en cualquier momento y lugar. Quizá parezca obvio, pero cada vez que superes una parte complicada, o creas que vas a entrar en una, graba la partida. Puede resultar pesado, pero en este juego hay muchas, muchísimas secciones largas y difíciles, y si no grabas con regularidad te darán taquicardias para toda la eternidad.

DISPARAR A LA GENTE

No hay muchas ocasiones en el juego en las que los enemigos supongan una seria amenaza, siempre que afrontes las situaciones con cautela. Hay un par de cosas que recordar. Primero, el juego aún mantiene ese extraño sistema para apuntar: aun habiendo matado a un tipo, el punto de mira permanece sobre el cadáver si sigues disparando. Al enfrentarte a un grupo de malos, acuérdate siempre de disparar y soltar el botón de fuego a menudo para apuntar a nuevos enemigos. Además, no es nada bueno dejar que se te acerquen tipos con porras. Te quitan energía en cantidad, así que manténte fuera de su alcance.

MOVIMIENTOS DE LARA

Por último (y brevemente, porque esta guía es para los secretos), tómate la molestia de dirigirte a casa de Lara y emplea la pista americana para aprender tanto los movimientos nuevos como los antiguos. Practica sobre todo los saltos en el aire, ya que no sólo los necesitas para avanzar en los últimos y complicados niveles, sino que además te permiten acceder a los trucos para saltar niveles y obtener el máximo de armas que hay al final de esta guía. Bueno, dejémonos ya de generalidades. Ahora, concéntrate en la faena, o sea, en localizar y conseguir las 48 Estatuas secretas del Dragón que hay en el juego.

¡PAREN LAS MÁQUINAS!

Esto puede parecer un poco cutre, pero, justo cuando entrábamos en imprenta, nos enviaron varias notas más sobre el juego. Por suerte, aún no habíamos enviado este artículo a imprimir, así que les hemos hecho un hueco. De nada.

SALA SECRETA

Ve a casa de Lara (el nivel de práctica) y a la izquierda de la puerta principal encontrarás la entrada a un laberinto. Ve por él, siempre a la izquierda, y al final verás un agujero en el suelo que lleva a un túnel oscuro, y luego a una zona con un interruptor. Púlsalo y vuelve a la casa por donde viniste. Debes hacerlo rápido sin darte contra los muros o tropezar con tu mayordomo. Cuando entres en casa verás una puerta abierta en el pasillo de la derecha, frente al salón principal. Si has ido lo bastante rápido, apenas tendrás tiempo para pasar a través suyo. Ésta es una sala extra en la que Lara guarda su oro y sus cofres de tesoros.

TRUCO PARA LA PLATAFORMA MARÍTIMA

Señoras y señores: truco al canto. Al principio del nivel de la plataforma marítima se supone que debes atraer al pistolero hasta el muro de cristal para que lo vuele por ti. Esto lleva tiempo y te quita energía. Pero no hace falta. En vez de eso, dirígete al muro de cristal, ponte justo delante de él y pulsa CÍRCULO para dar una voltereta. Te encontrarás al otro lado del cristal.

TRUCO PARA EL ÚLTIMO NIVEL

Cuando al fin llegues a casa y los malos empiecen a atacar, mata antes al tipo de arriba (píllate primero la escopeta), luego baja las escaleras matando a todo sujeto que respire. Cuando llegues a tu puerta principal corre un poco hacia fuera y vuelve luego adentro. Los malos cruzarán la puerta principal uno a uno y podrás cargártelos con facilidad. Así es mucho más seguro que tenértelas con todos en el exterior.

TRUCOS A-Z

Actua Soccer



Dream Team
Para dar con un «Dream Team» escondido, ve a la pantalla del título y mantén pulsado SELECT, ARRIBA, IZQUIERDA. Cuando selecciones un equipo encontrarás uno llamado Gremlin Showbiz XI. Lástima que el juego no sea muy bueno. Al menos con este truco mejora bastante.

Actua Soccer 2



Esto sí que es fútbol consolero del bueno. No hemos parado de jugar desde que conseguimos la primera copia y cada vez nos parece mejor. Y con unos cuantos trucos, la experiencia se vuelve increíble. Introdúcelos en el menú principal. Para desactivarlos tienes que volver a introducirlos.

Activador gremlin 11
IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO CUADRADO, CÍRCULO

Activador balón fantasma
CUADRADO, CUADRADO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO

Activador balón de playa
IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO

Activador enanos
CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA

Activador gigantes
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO

Activador fallo corriente eléctrica
IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, CÍRCULO, DERECHA, DERECHA, DERECHA, CUADRADO

Activador jugadores invisibles
CUADRADO, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA

Activador modo televisor color/blanco y negro
ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA

NIVEL 1 LA GRAN MURALLA

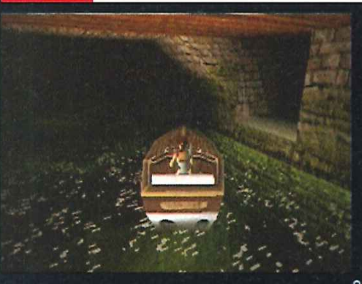


1 Dirígete desde el principio a la cueva principal y sumérgete en la piscina. Cuando llegues al primer saliente largo, ve al final, sube, gírate y salta al otro lado. En vez de ir arriba, mira atrás y verás un saliente que va en la dirección contraria. Salta a él y ve hasta el final para hallar el Dragón de Piedra.

2 Puedes ver con claridad el Dragón de Jade en el suelo, entre las trampas de cuchillas y las de los muros de púas de esa horrible sección que sin duda te será familiar. Al saltar sobre la última cuchilla tira a la izquierda para girar ligeramente en el aire. Cuando caigas, deberías estar más o menos sobre el dragón. Pulsa rápido el botón de acción para hacerte enseguida con el Dragón y lanzarte pasillo abajo antes de que esos muros de pinchos te atrapen.

3 En la bajada del cable, mira abajo y verás un saliente. Está inclinado y te deslizarás a tu muerte, pero mira a la derecha. Hay un saliente de un color algo distinto. Ponte sobre él y gírate. Déjate caer atrás y agárrate para asirte al borde. Ahora te puedes dejar caer al saliente sin peligro. Salta y agárrate al borde de una pequeña grieta. Desplázate a la derecha y al final el hueco será lo bastante amplio para que subas. Sigue el pasillo hasta llegar a una escala. Baja por ella y, al fondo, sigue el túnel hasta aparecer en una zona abierta. Al entrar en ella te atacará un T-Rex. Vuelve de un salto al pasillo, desde donde tendrás cierta seguridad para disparar al tiranosaurio. Cuando muera, cruza la zona al aire libre hasta hallar el Dragón de Oro. Cuando te haces con él aparece otro T-Rex. Dale también su merecido y vuelve por la escala y el túnel para salir a la derecha de la zona con la pendiente del cable. Ahora es una simple cuestión de saltar encima y seguir con tu búsqueda. Es raro, pero los Dragones de Jade y de Oro son los dos secretos más interesantes del juego. No hay nada tan emocionante como la sección del T-Rex en el resto del juego. Quizá los programadores se cansaron ahí.

NIVEL 2 VENICE







1 Una vez logres acceder al cobertizo y abras la puerta que da a la siguiente sección del nivel, sube a la lancha y cruza la puerta. En lugar de seguir en línea recta hacia delante, mira a la derecha y verás un pasadizo oscurecido que lleva a otra parte (seguramente tendrás que encender una bengala para poder ver bien).

Atraca el bote cerca del pasillo y encontrarás el Dragón de Piedra. Pero no vuelvas a salir aún. Al final del pasillo hay una caída. Tírate y mata unas cuantas ratas. Sumérgete parar buscar munición de UZI, vuelve al pasillo donde hallaste el Dragón de Piedra y sube a la lancha. Este secreto era especialmente fácil. Y el siguiente aún lo es más.

2 Ya en la lancha, sigue hasta girar a la derecha. Sigue adelante y pronto llegarás a una especie de cascada. Ve al borde. Hay un túnel de salida a la derecha, pero no vayas aún por él. En vez de eso, salta del bote y sumérgete hasta el fondo. En el centro de la piscina hallarás el Dragón de Oro. Así de sencillo.

3 Hay dos modos de conseguir el Dragón de Jade. El primero es quizá el más obvio. Cuando hayas localizado la rampa larga, alinéate con ella con cuidado y súbela con el botón de acelerar pulsado. Arriba atravesarás las ventanas y saldrás por una salita, aterrizando en un canal del lado opuesto. Vuelve ahora a la rampa larga (hay un callejón estrecho a la izquierda tras tu aterrizaje). Sal de la lancha en la base de la rampa y sube por ella. Cruza la ventana que rompiste con el bote. Gira a la derecha y al fondo de la sala verás el Dragón de Jade. Recógelo y vuelve al bote.

El segundo modo de hacerte con él es más sencillo. Ve al lugar en el que aterrizarías si fueras con la lancha por la rampa. Hay un saliente a un lado y una puerta. Al pisar el saliente sale un malo por la puerta. Mátalo primero. Ahora ve al final del saliente y sube a la ventana de encima tuyo. Rompe la ventana con tus pistolas y entra en la sala del otro lado en la que, exacto, te espera el Dragón de Jade. No importa el método que uses, aunque es mejor hacer la acrobacia de la rampa larga para preparar tu huida al final del nivel.



▲ La adorable Lara en moto. Tras una breve discusión hemos decidido que pagaríamos hasta 200.000.000 de pesetas para ir de paquete.

Adidas Power Soccer



Si has seguido nuestros consejos, ya habrás degustado las delicias de los comentarios en alemán que puedes encontrar en este simulador de Psygnosis, mucho mejores que los originales ingleses. Pero ahora puedes encontrar unos mejores gracias a un truco que activa a unas comentaristas FEMENINAS, algo nunca visto en un juego de este tipo. Escucha a estas dos damas de acento inglés norteño admirando las piernas de los jugadores o fantaseando con el aspecto que tendría el campo si estuviera cubierto de geranios. Para acceder a semejante locura, selecciona el modo Arcade, decídete por un partido amistoso y empieza como siempre. Después activa la pausa para ver las opciones de partida y destaca Comentarios. Pulsa CUADRADO y CÍRCULO a la vez hasta que aparezca FEM en la ventana de comentarios a la derecha de la opción. Vuelve a empezar el partido y sube el volumen. ¿Comentarios femeninos? No me lo puedo creer.

Agile Warrior

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de claves para tener acceso a los diferentes niveles:

5433 nivel 1 libre (Disponibles Pamir Knot y Super Jihad)

0007 nivel 2 libre (Disponibles Gas Mask Blues y Closing Time)

1213 nivel 3 libre (Disponible Día de los Muertos)

0224 nivel 4 libre (Disponible Trident Strike)

7154 nivel 5 libre (Disponible Área 51)

Air Combat



Más noticias de *Air Combat*. Mientras cargas, cuando aparezca el logo del pájaro, mantén pulsado R1 + CÍRCULO para hacer que la pantalla de carga se cambie por una en la que aparecen un montón de CD botando. Ahora podrás activar unos trucos fabulosos.

Para cambiar el color de tu avión sólo tienes que introducir: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, R1.

Para cambiar el color del avión de tu piloto de apoyo mantén pulsado DERECHA y pulsa START. Aparecerá un pequeño personaje de Namco en la esquina inferior izquierda para confirmar los códigos.

Para elegir los colores pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, R1.

Para jugar una corta partida escondida pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA. Aparecerá un pequeño personaje

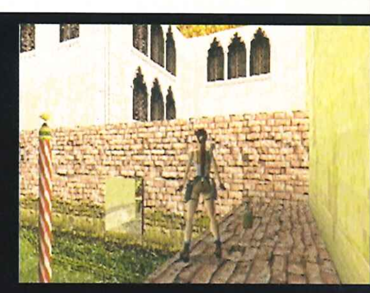
1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

NIVEL 3 EL ESCONDRIJO DE BARTOLI







① Tras saltar al edificio desde el toldo rojo, mata a los perros y sube las escaleras. Arriba hay un vestíbulo con una gran puerta cerrada. También hay un gran portal abierto. Crúzalo y gírate para situarte frente a él. A la derecha verás un interruptor (es difícil de distinguir, pero está ahí). Púlsalo. Con esto se abre la puerta del vestíbulo del que viniste. Cruza la puerta ahora abierta. Lleva a un balcón. Ahí hay un malo que puede o no estar muerto, dependiendo de si lo mataste en una parte anterior del nivel. A su derecha está el Dragón de Piedra.

② Tras lanzarte al agua por detrás de la chimenea, aparecerás ante la puerta de la biblioteca. Ignórala de momento y mira bajo el agua. Hay un interruptor. Púlsalo para abrir una compuerta subterránea. Crúzala a nado y sal a la superficie en la zona contigua. Gira a la derecha y verás un agujero en el suelo, bajo el agua. Enciende una bengala y nada a través de éste. Nada luego a la derecha y ve por los estrechos túneles que en general conducen hacia delante. Al final, sigue el muro para hallar el Dragón de Oro.

③ Esto es un pelín más fácil. Cuando llegues a la caja de detonadores, no emplees todavía la llave del detonador. Trepa por el muro que hay cerca, sigue por él hasta llegar al techo inclinado, saca tus pistolas y dispara a la ventana. Crúzala y verás el Dragón de Jade sobre una mesa. Ahora ya puedes volver y volar en pedazos el edificio. Qué gustazo.

NIVEL 4 EL TEATRO DE LA ÓPERA





① Después de que el saco de arena caiga atravesando el suelo en la parte del escenario, dirígete hacia donde estaba. Aquí hay una bajada, así que deslízate por ella de espaldas, agárrate al borde, súbete otra vez y da un salto de espaldas para pasar con elegancia por la trampilla recién abierta. Enciende una bengala en la zona de debajo y dirígete a la izquierda. Al final llegarás a una sala donde hay un pequeño saliente en el que puedes situarte. Aquí hay un interruptor, pero no es lo que queremos. Al otro lado de la sala hay un pasadizo subacuático (entrando en la sala a la derecha). Sumérgete y hazte con el Dragón de Piedra.

② Tras insertar la caja de relés en el panel junto al ascensor, ve al ascensor y dale al interruptor. Se abrirán sus puertas, pero tú ignóralas. Cuando se vuelvan a cerrar y el ascensor empiece a descender, déjate caer sobre su techo y gira a la derecha. Salta adelante, agárrate a la escala y sube hasta el pasillo. Entra poco a poco en la sala para que los cristales esparcidos no te dañen. Verás el Dragón de Oro en medio de los cristales. Hazte con él. Mira a la izquierda y verás un interruptor en un hueco. Púlsalo y ve con cuidado al otro extremo de la sala. En el siguiente hueco, pasa a través del portal abierto. Debes llegar al borde y saltar para evitar herirte con el vidrio. Un secreto rebuscado,

③ Esto es pura maldad. A los de *PlayStation Power* nos encantaría decirles a los programadores lo que pensamos de sus antepasados, que en paz descansen. Hacia el final del nivel, el jugador tiene que brincar entre plataformas situadas con malos modos cerca de letales ventiladores (ya sabes de qué parte hablamos). Tras la primera sala de ventiladores llegas a un corredor con otro ventilador al fondo. Debes darle la espalda y realizar un salto hacia atrás para llegar al siguiente nivel. Después, mira arriba para ver un área oscura. Salta adelante y agárrate para llegar a dicha zona oscura. Enciende una bengala y camina hacia delante. Verás el Dragón de Jade justo al lado de un ventilador. Arrímate al borde hasta poder recoger el secreto (graba la partida antes de intentarlo). Una vez tengas el dragón, puedes volver al borde, dejarte caer de espaldas y continuar.

TRUCOS A-Z

icono en la parte inferior izquierda de la pantalla. La próxima vez que cargues el juego, no pulses R1 y CÍRCULO como te hemos indicado antes. El juego se cargará automáticamente.

Alien Trilogy



Aquí tienes todos los códigos que necesitas:

Xenomania (Prepárate para morir)

Código Nivel 02
J3BBBBBBDWP8903BBBBBBB
BMBBBXJBBB

Código Nivel 03
LZBBBBBKCPB9N3DBBBCGBB
MBBCD1BBB

Código Nivel 04
FBBBBBBBMCPB9XLDBBBFBBB
MBBCX1BBB

Código Nivel 05
7LBB7BBB84PB9K3GBBBDLBL
MBBDB1BBB

Código Nivel 06
1LBBBBBB6WPB7F3GBBBJ2BB
BBBDX1BBB

Código Nivel 07
YGBJLBBB70PB9R3CQVCBG9B
BDBQFJ9CLB

Código Nivel 08
WGBBBBBB0HPBJLBLL3BTGBL
MBVFX9DVB

Código Nivel 09
XQBJLBBBMHPBJNVFQVBTGBL
MCBGD9HBB

Código Nivel 10
4BBBGBBBFWPBQHLPN2BTLBL
JCGG29FBB

Código Nivel 11
3ZBJLBBB4HPBQQ3PQVBTLBLJ
CGHJ9FBB

Código Nivel 12
Queen03BJGBBBHWPB9BB0H3
BTLBLDCBHZ9GVB



Sección 2

Código Nivel 01
Z3BBSBBB74PB9GVTJVBBBBB
DB7JG9BVB

Código Nivel 02
4BBLGBBBB8PB91B4PVBBBBB
MB3JZ9C3B

Código Nivel 03
4GBKVBBBZRPB9BB5QVBBBBB
KCGKG9GLB

Código Nivel 04
2BBQGBBBSRPBBBBB5BBBBB
BBBBBKZ9GVB

Código Nivel 05
0ZBBBBD9V8PB9QWDHBBTLBL
BCGLH9G3G

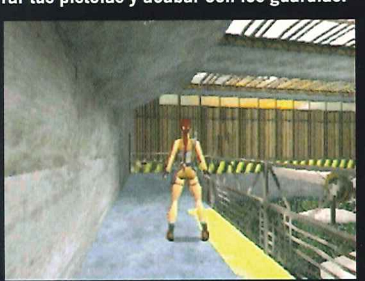
Código Nivel 06
03BQVBD9VHPB9QWJM7BTLBL
GCGL09HBD

Código Nivel 07



NIVEL 5 LA PLATAFORMA MARÍTIMA

1 Aplica todo esto que explicamos a continuación antes o después de recuperar tus pistolas y acabar con los guardias.







Tras salir por las ventanas que los guardias volaron, gira a la izquierda y ve por la pasarela hasta llegar a una entrada a la izquierda. Sigue por este pasillo y enseguida te encontrarás en una sala con agua. Al otro lado, bajo el agua, hay una abertura, pero no entres aún. Busca antes un interruptor en el muro que hay bajo el agua. Ahora respira hondo y baja por la abertura. Sigue por el retorcido corredor y, justo después de que tuerza a la derecha, toma la ruta inferior. Al final saldrás tras un gran ventilador y verás el primer gran secreto: el Dragón de Jade. No tardes en volver porque hay poco aire.

2 En algún momento del nivel acabarás disparando a un guardia que deja caer un pase rojo. ¿No estás seguro de dónde estamos? Tras desconectar las alarmas, sube por las escaleras de la derecha. Cruzarás una sala con literas y una con hornillos que tienes que pasar mediante bloques. ¿Te acuerdas ya? Vale, poco después, tras disparar al guardia y hacerte con el pase rojo, busca una escala cercana. Ésta lleva directamente al segundo secreto: el Dragón de Piedra.

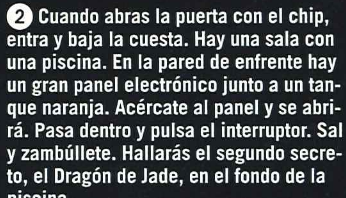
3 Éste es fácil de conseguir, pero un poco peligroso. Cuando bajes por la rampa a la sala enorme de los grandes pilares y las pasarelas altas, gira a la derecha, ve al final de la pasarela y verás el tercer secreto —el Dragón de Oro— y la base del pilar más cercano. Zambúllete y hazte con él. Lo malo es que hay submarinistas por ahí, y algunos esbirros te atacarán cuando tomes el Dragón.

¡TRUCOS! Tomb Raider 2

NIVEL 6 ZONA DE BUCEO







1 Llegarás a una sala con una enorme bajada que da a una balsa de residuos tóxicos. Mira abajo y verás un pequeño hoyo en medio de la bajada. Graba la partida. Alinéate con el hoyo, deslízate por la bajada, y con suerte te meterás en el agujero. Si te pasas, vuelve a cargar tu posición y prueba de nuevo (será mejor que eches atrás con el pad). Ahí está el primer secreto: el Dragón de Piedra. Agénciatelo y sal del agujero. Te deslizarás hasta el fondo de la cuesta, o sea que, antes de que te precipites a los residuos tóxicos, da un salto hacia atrás, si caes de espaldas, o bien brinca hacia adelante y haz el salto del ángel para llegar sano y salvo a la pasarela.

2 Cuando abras la puerta con el chip, entra y baja la cuesta. Hay una sala con una piscina. En la pared de enfrente hay un gran panel electrónico junto a un tanque naranja. Acércate al panel y se abrirá. Pasa dentro y pulsa el interruptor. Sal y zambúllete. Hallarás el segundo secreto, el Dragón de Jade, en el fondo de la piscina.

3 Estás en la última sala del nivel. Es la que tiene una pasarela que baja dando vueltas en espiral en torno a los muros. Cuando llegas al fondo hay un hombre herido, pero espera. Si le hablas ahora activarás la secuencia de final de nivel. En vez de eso, evita su encuentro y entra en el portal que hay allí. Dentro está el secreto final: el Dragón de Oro. Recógelo y vuelve con ese pobre tipo para acabar el nivel.



1LBHXBD354PBJBCLPQBTBBLB
B3MH9HBD
Código Nivel 08
RQBBBBD988PBJCCVDBBTBBL
BBVM09CBH
Código Nivel 09
4BBQVBFGX4PBJJMVQGBTLBLB
CGNH9FVK
Código Nivel 10
Queen77BQVBDMYMPBJ24XPQB
RLBLBBZNY9HBD

SECCIÓN 3
Código Nivel 01
8ZBCLBC8RMPBDKMPD3BS1BL
BB3PF9HBF
Código Nivel 02
H7BBBBCSFRPB9DWLP3BC7BB
LBLP09GVB
Código Nivel 03
NQBBBBCSLMPBQHCLP3BC7B
BLBQQH9GVB
Código Nivel 04
0GBBBBFGK8PBLH4KK2BBBBB
LB7Q09CBC
Código Nivel 05
KBBBBBFGCWPBLH4KJVBBBBB
LB3RH9B3C
Código Nivel 06
KVBBBBBRL0PB9BBBCLBSQBB
MB3R09CLB
Código Nivel 07
03BBBBBB8CPB9BBXDQBSQBB
MCBSK9CLB
Código Nivel 08
WVBBBBBBY8PB9BBXL3BN3BL
MB7509CBB
Código Nivel 09
TQBBBBBB4MPB9P3BDQBBBB
BMCGTH9BBB
Código Nivel 10
4VBJLBFGDMP89XVNQVBJLBB
MCBT49F3J
Código Nivel 11
4VBFNBCSZ4PB94BNF7BQVBB
MB7VH9F3J
Código Nivel 12
S3BBBBFGS0PB94BNKZBQVBB
MBZV09HBL
Código Nivel 13
QueenQ3BQVBDXRCPB94BNQVB
TLBLMBGWH9GBL

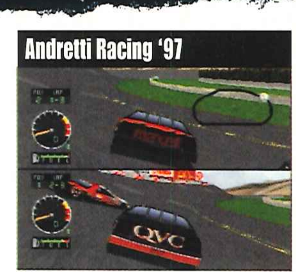


Secuencia Final
QZBPSBBYRCPBZXBBBVBMNBB
MBVW49DLK

¡Chúpate esa!
Munición, armas y vida infinitas además de un nuevo nivel Select. Ve al menú de claves e introduce la secuencia siguiente sin espacios para acceder al menú de códigos:
1G0TP1NK8C1DB00TS0N

Código para selector de nivel
G0LVLXX XX
Introduce este código en la pantalla de claves para seleccionar el nivel en el que quieres empezar. Cambia las dos XX finales por el número de nivel que prefieras.

Andretti Racing '97



Coches de diferentes colores
Empieza una carrera nueva y luego selecciona la opción Empezar carrera. Ahora introduce los códigos siguientes en la pantalla de registro:
Go Bears! Stock de coches
Go Bruins! Coches Fórmula Uno



1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO



NIVEL 7 A 40 BRAZAS







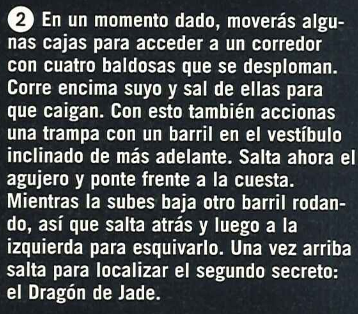
① Algo fácil para abrir el apetito. Empiezas el nivel en el fondo del mar. Tras entrar en el barco, ir por sus pasillos, bajar por una trampilla, etc., acabarás en una sala con montones de cajas (ya te has situado, ¿no?). Encarámate a ellas para pasar por la entrada que hay en lo alto de la pared. Ahora estarás ante una gran sala. Entra en ella, pero procura no pisar las cuatro baldosas de color del centro del suelo o caerás. Ve por el exterior y obtendrás el primer secreto —el Dragón de Piedra— al otro lado de la sala.

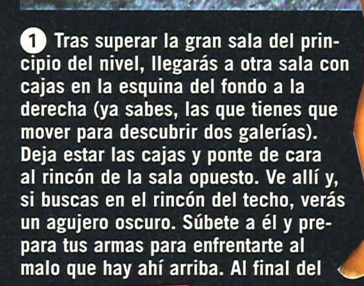
② Tras precipitarte por las grandes trampillas y eliminar a los malos de la sala de debajo deberás trepar a la plataformas para acceder a un corredor. Gírate nada más entrar en él para localizar un interruptor. Púlsalo y luego corre y salta (evitando los obstáculos del suelo) todo recto. Tuerce la esquina al final. Pasa las portillas hasta llegar a una puerta recién abierta. Entra y métete en el agua. Baja al lecho oceánico para dar con el segundo secreto: el Dragón de Jade.

③ Tras superar el enigma de los hornillos, estarás en una rampa que da al agua. Debes nadar hasta las salas para localizar un interruptor, volver a nadar abajo para hallar otro, y ahí, en un hueco, estará el tercer secreto: el Dragón de Oro.

NIVEL 8 MARIA DORIA







① Tras superar la gran sala del principio del nivel, llegarás a otra sala con cajas en la esquina del fondo a la derecha (ya sabes, las que tienes que mover para descubrir dos galerías). Deja estar las cajas y ponte de cara al rincón de la sala opuesto. Ve allí y, si buscas en el rincón del techo, verás un agujero oscuro. Súbete a él y prepara tus armas para enfrentarte al malo que hay ahí arriba. Al final del pasillo encontrarás el primer secreto: el Dragón de Piedra. Por fin.

② En un momento dado, moverás algunas cajas para acceder a un corredor con cuatro baldosas que se desploman. Corre encima suyo y sal de ellas para que caigan. Con esto también accionas una trampa con un barril en el vestíbulo inclinado de más adelante. Salta ahora el agujero y ponte frente a la cuesta. Mientras la subes baja otro barril rodando, así que salta atrás y luego a la izquierda para esquivarlo. Una vez arriba salta para localizar el segundo secreto: el Dragón de Jade.

③ ¿Recuerdas dónde conseguías la llave del camarote en la sección subacuática? Permítenos describir un poco el trazado. Entras en el agua, nadas junto al lado del barco y giras a la derecha, a través de lo que llamaremos una arcada. Luego vuelves a torcer a la derecha, pasas el otro lado del barco y la llave del camarote estaba sobre una piedra plana a la izquierda. ¿Te acuerdas? Vale, tras conseguir la llave, vuelve nadando y toma aire. Esta vez, baja nadando por el lado del barco, gira a la derecha, por la arcada, y luego recto. Hay la entrada de una cueva justo al otro lado de la arcada. Entra y al final del túnel busca un hueco. Sube por él para localizar el tercer secreto: el Dragón de Oro.

¡TRUCOS!

Tomb Raider 2

TRUCOS A-Z

Editor de coches
Mientras corres, activa la pausa y arrastra el cursor hasta Estadísticas de carrera. Mantén pulsado L1, L2, R1, R2, X, CÍRCULO y SELECT. Así podrás acceder a un menú secreto Editor de coches con el que podrás hacer ajustes en tu bólido.

Trucos varios
Activa la pausa y pulsa las secuencias siguientes:

Invenciblidad
IZQUIERDA, TRIÁNGULO, IÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Invencibilidad
CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, X, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Combustible y escudo a tope
IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO.

Armas a tope
IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Ataque B1
IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, X, X, X, X, X.

Editor trampa de niebla
IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, ABAJO, ABAJO, ABAJO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Transparencia mapa superpuesto
IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO.

LOS ALOJAMIENTOS







1 Tras pulsar el interruptor que acciona los enormes pistones y volver a la sala de máquinas, trepa y ve por la parte superior de los pistones a base de brincar y saltar agarrándote hasta estar en el último pistón. Gira a la derecha y verás el primer secreto —el Dragón de Piedra— en un saliente. Ponte de cara al saliente y salta encima para hacerte con el secreto. Gírate y usa un movimiento de correr/saltar/agarrarte para llegar al saliente que hay junto al tercer pilar.

2 Una vez llegues a la zona superior, sale un malo del vestíbulo a la derecha. Ya muerto, ve al final del vestíbulo y cruza un agujero en el suelo para ver el segundo secreto: el Dragón de Oro. Pero no te dejes caer; toparías contra los cristales y sufrirías una muerte histórica. En lugar de eso, mira arriba y verás un agujero. Salta adelante y agárrate para subir por él. Sigue adelante y tírate por la baldosa del suelo que cede. Gírate y acércate con cuidado al borde hasta llegar sin peligro al secreto. Camina ahora por entre los cristales y encarámate para salir de ahí. Sufrirás una pequeña pérdida de energía.

3 El tercer secreto —el Dragón de Jade— no está muy lejos de este último. Tras el Dragón de Oro, baja por el otro vestíbulo y te deslizarás por una gran bajada. Cuidado con las baldosas que se desploman al fondo. Ahora gira a la izquierda y ve a la piscina poco profunda de al lado que tiene una barracuda. Mátala y examina la piscina. En la esquina hay una baldosa que cede, o sea que déjate caer por ahí y nada al exterior para obtener el secreto.

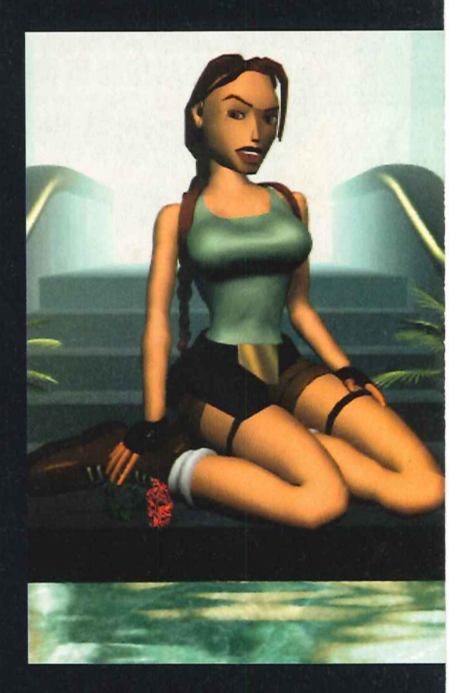
NIVEL 10 LA CUBIERTA



1 Bueno, en algún momento llegarás a la zona de la cueva que tiene una balsa flotando en medio. Nada hasta la balsa y gira a la izquierda para ver un saliente con cajas. Nada hasta allí y sube. Ahora gírate para volver a mirar a la balsa. Vale, métete otra vez en el agua (te hemos hecho subir para que te orientaras), gira enseguida a la izquierda y nada recto hasta un grupo de juncos. Protegido entre ellos se halla el primer secreto: el Dragón de Piedra. ¡Bravo!

2 Ya estás cerca del final del nivel. Al tirarte por los pisos del barco llegarás a la cubierta de la piscina. Zambúllete y nada al rincón de la piscina que tiene una baldosa de distinto color. Al acercarte te ataca un hombre rana (que saldrá de un agujero), así que sal del agua y mátalo desde ahí con comodidad. Métete dentro de nuevo y cruza el agujero para reclamar el segundo secreto: el Dragón de Oro.

3 Desde el nivel de la piscina das un imponente salto hasta la siguiente cubierta, y de ahí a una pasarela blanquecina (justo delante de la amplia zona naranja). Mira a la derecha y verás un agujero en el muro de la cueva. Ahí dentro está el tercer secreto: el Dragón de Jade. Sin embargo, es peligroso por los pinchos. Salta a la izquierda del agujero y agárrate a la grieta. Desplázate a la derecha, sube al agujero y anda entre los pinchos para conseguir el secreto. Al intentar salir, si te tiras por el borde, adelante o atrás, morirás por las púas. En vez de eso, da tres pasos atrás desde el borde y efectúa un salto corto sobre los pinchos.



Area 51

Control enemigo
Juega al primer nivel y no dispares más que a los tres primeros miembros STAAR. La partida comenzará de nuevo y podrás controlar al enemigo alienígena.

Truco escopeta
Durante la partida, activa la pausa y pulsa: TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA y R1 para empezar con una escopeta.

Assault Rigs

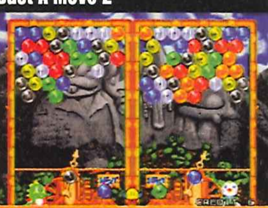
Para conseguir el máximo de armas, introduce esta secuencia durante la partida: IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO. Si todo va bien, aparecerá en pantalla «Max Weapons».

Si quieres ser invencible, introduce esta secuencia durante la partida: IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, IZQUIERDA, X, DERECHA, X, DERECHA, X, X. Si funciona, aparecerá en pantalla «Invincible».

Blast Chamber

Vidas infinitas
Para conseguir vidas infinitas en este simulador de deportes futuristas, ve a la pantalla de menú principal y pulsa: CUADRADO IZQUIERDA, CUADRADO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA. Después, si vas a Opciones de juego, y seleccionas «Solo Survivor» empezarás una partida con vidas infinitas.

Bust A Move 2



Créditos extra
En la pantalla de Opciones introduce: IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2, L2, L1, ARRIBA, ABAJO. Acto seguido pulsa X y verás cómo crecen los créditos. Si tienes un turbo Pad es más fácil. Puedes llegar hasta 30 créditos.

Modo otro mundo
En la pantalla de Selección introduce: R1, ARRIBA, L2, ABAJO. El pequeño personaje, que es un mago verde, aparecerá en la parte inferior de la derecha para hacerte saber que el truco ha funcionado. En el Modo Story para un jugador debería aparecer «OTRO MUNDO», que contiene más niveles.

Selección de personaje
Si quieres jugar con un personaje nuevo, empieza un puzzle. Mientras estés en la pantalla del Mapa, introduce: IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO. Después pulsa L1 + L2 + R1 + R2. Aparecerá una nueva

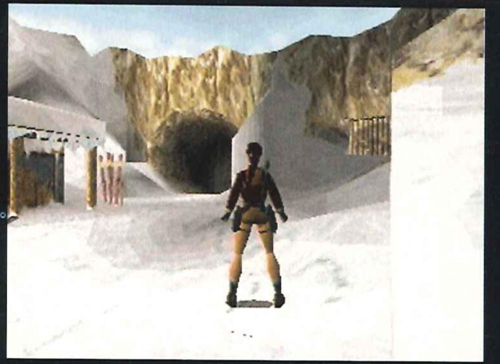
1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

¡TRUCOS!

Tomb Raider 2

NIVEL 11 MONTAÑAS TIBETANAS

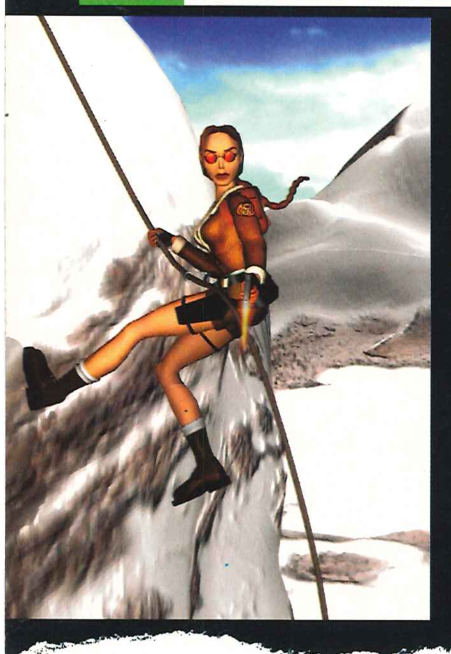


1 Esto es coser y cantar. Tras superar la complicada primera sección y llegar a la cabaña que tiene la moto de nieve fuera, deshazte de los malos. Antes de embarcarte en un paseo con la moto, ponte de cara a la cabaña y gira a la derecha. Dirígete a la puerta de la pared y, en un saliente próximo, verás el primer secreto: el Dragón de Piedra. Si todo en la vida fuera así de sencillo...

2 En tu salida a lomos de la moto, llegarás a un salto enorme. No lo lleves a cabo aún. Primero baja de la moto y gira a la derecha. Verás el segundo secreto —el Dragón de Jade— en un saliente. Da un salto largo hasta ahí para hacerte con él. Al saltar de vuelta ten cuidado con los dos leopardos que te atacan.

3 Cuando consigas agenciarte una moto de nieve del enemigo dotada de armas, sigue hasta llegar a un gran foso en el suelo del pasadizo. Conduce la moto sobre el saliente de la izquierda para no sufrir una caída mortal. Ya al otro lado, baja de la moto y tírate de espaldas al foso para asirte al borde. Aquí hay una escala, así que desciende por ella hasta el fondo. Al soltar el final de la cuerda, una gran bola de nieve baja rodando por el túnel de delante. Puedes esquivarla saltando a la izquierda o bien hacia atrás y subiéndote de nuevo a la escala. Ahora ya puedes cobrar el tercer secreto: el Dragón de Oro. Sube por esa cuerda y adelante.

NIVEL 12 EL MONASTERIO DE BARKHANG





1 El primer secreto de este nivel es el más fácil. Puedes encontrar el Dragón de Oro en un pequeño hueco en la parte de atrás de la estatua gigante que está al fondo del vestíbulo principal. No es lo que se dice complicado. Lo único que debes hacer es ir por la base de la estatua (no justo por la parte más baja, sino por la pasarela gris). Cuando estés en la parte de atrás tienes que saltar a la rampa y, desde ahí, girarte para saltar y subir al hueco, logrando así tu premio.



2 De nuevo en el salón principal, ponte de cara a la estatua. En la mayor parte de dicho vestíbulo hay dos salidas a la derecha. Gírate para ponerte de cara a ellas. Ignora la de la derecha y ve por la izquierda. Ve por el pasillo y al final tendrás que torcer a la izquierda. Te encontrarás en una sala muy grande llena de agua. Hay pasarelas por todo el borde, pero eso ahora no importa. No, debes zambullirte y nadar hasta el extremo opuesto de la sala. Si estás bajo el agua, mira arriba a la izquierda y verás una entrada en la pared. Nada a través suyo y hallarás el segundo secreto. Ya tienes el Dragón de Piedra.

3 Éste es el secreto complicado del nivel, el Dragón de Jade. Estando en el salón principal, esta vez debes ir por la puerta derecha que hay en el lado derecho del vestíbulo. Crúzala y tendrás la posibilidad de seguir recto o bien a la derecha, a una sala llena de cajas. Sigue recto. Al final llegarás a un pasadizo largo y estrecho repleto de trampas terribles. Ve hacia delante, tirándote al foso inferior y volviendo a subir para moverte de modo gradual por el pasillo. Pronto llegarás a una cuchilla que da vueltas a izquierda y a derecha. La zona que hay a la izquierda es en realidad un salón. Ponte de cara a él y, cuando la cuchilla te sobrepase, corre pasillo abajo y métete en el primer hueco a la derecha. Vuelve a hacer esto para llegar al rincón del final. Ahora debes calcular bien para correr por dos puertas que se cierran de golpe. Ponte cerca suyo y, a la que se abran, tira adelante. Tras estas dos puertas está el dragón. Ahora sólo es cuestión de salir de nuevo. Eres un monstruo.

TRUCOS A-Z

pantalla de selección de personajes. Pulsa IZQUIERDA o DERECHA con el D-pad para moverte por los personajes. Pulsa X para volver a la partida.

Command & Conquer



Llevamos una semana sin dormir por culpa de *C&C*, y sin embargo seguimos pensando que es uno de los juegos más entretenidos y complicados de la PlayStation. Para evitar que tú también pases las noches en blanco, aquí tienes una pequeña guía para que te conviertas en un auténtico veterano de *C&C*.

1. Al principio de cada misión hay dos cosas que debes hacer, dependiendo del tipo de misión que estés llevando a cabo. Siempre debes utilizar tus vehículos más rápidos para rastrear el terreno que se extiende ante tu punto de partida. Así podrás encontrar una buena posición para tu «MCV» y de paso podrás comprobar si se produce algún ataque enemigo (algo vital en este juego). El vehículo más rápido, el «GDI», dispone del «Humvee» y el «NOD» se aprovecha de las veloces «Reckon Bikes». Ambos vehículos cuentan con un blindaje no muy potente, así que si debes enfrentarte a alguna hostilidad, lo mejor será que te batas en retirada hacia tu base para no perder la unidad.

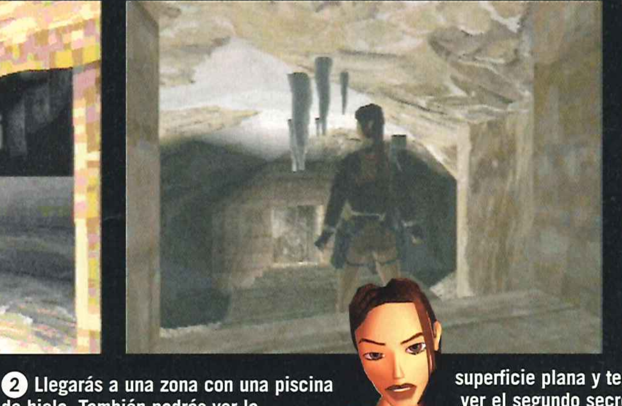
2. Cuando hayas despejado el terreno que te rodea, debes emplazar tu «MCV», si es que cuentas con una para la misión. Intenta asentar tu base en una esquina del mapa, para que el enemigo sólo pueda atacar por los lados. Si no encuentras una esquina adecuada, decídete por un lado del mapa o por el borde de un precipicio para que el enemigo sólo pueda aproximarse por los flancos.

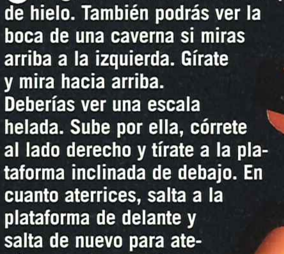


3. Cuando tu «MCV» esté emplazada, tu primera prioridad consistirá en construir una estación generadora potente, un cuartel y una planta Tiberium (se trata de un edificio, no de un extraño tipo de arbusto). Podrás aguantar con estas construcciones

NIVEL 13 LAS CATACUMBAS DE TALION







❶ Ve a la segunda sala del nivel. Para avanzar en el juego debes dejarte caer a una sala inferior. Pero no es esto lo que pretendemos, porque se trata de una guía para los secretos, no para pasar los niveles. Así, en vez de eso, mira a la izquierda de la sala y verás una grieta en la pared. Agárrate a ella y desplázate a la derecha. Llegarás a un agujero, o sea que súbete a él. Aquí encontrarás el primer secreto: el Dragón de Piedra. También hay algunas bengalas, por si te interesa. Era demasiado fácil. Esperemos que los otros supongan un mayor desafío. Eso es lo que nos gusta. Bueno, siempre adelante.

❷ Llegarás a una zona con una piscina de hielo. También podrás ver la boca de una caverna si miras arriba a la izquierda. Gírate y mira hacia arriba. Deberías ver una escala helada. Sube por ella, córrete al lado derecho y tírate a la plataforma inclinada de debajo. En cuanto aterrices, salta a la plataforma de delante y salta de nuevo para aterrizar en otra plataforma. Si todo va bien, deberías estar en una superficie plana y tendrías que ver el segundo secreto: el Dragón de Jade. Para salir de aquí debes evitar la cuesta, así que salta y agárrate a la escala para irte.

❸ En algún momento llegarás a una sala llena de cantos rodados. Primero actívalos saltando delante suyo y salta entonces para salir de su camino. Haz lo mismo con el siguiente grupo de piedras de la cuesta pequeña. Éstas romperán una puerta; crúzala. En la sala contigua, pisa la placa disparadora izquierda del suelo y métete en la puerta que ahora se ha abierto. Ten cuidado con las púas del suelo de esta sala. Si vas demasiado rápido, estás listo. Mira a la izquierda y verás en la pared algo que se parece más o menos a una escala. En realidad, lo es. Sube por ella al saliente de arriba y, ¡hurra! Has hallado el tercer secreto: el Dragón de Oro. La verdad es que no ha sido tan difícil, ¿no? Quizá sea porque el nivel en sí ya era muy difícil. Era lo más justo.

NIVEL 14 EL PALACIO DE HIELO









❶ El primer secreto de este nivel es algo inesperado, la verdad. Hacia el principio del nivel, cuando has pulsado el interruptor y soltado a los yetis, primero mata a las bestias (dejaremos que decidas tú el mejor modo de hacerlo) y dirígete luego a la jaula de la que liberaste a los yetis. Un poco después darás con otro interruptor. Púlsalo para crear un saliente. Ahora debes ir a la jaula larga y angosta que tiene un bloque. Muévelo. Aquí es donde se complica. Hay un pilar y el Dragón de Oro, pero ningún modo obvio de alcanzarlo. Es ridículo, pero es que hay una pasarela invisible que va del saliente donde estás al pilar. Así, pues, anda sin más hacia allí y recoge el primer secreto: el Dragón de Oro. Qué enigma más malo.

❷ Esto es difícil de describir. En algún momento llegarás a una cueva con un yeti y unas cuantas bengalas sobre un bloque. ¿Te sitúas? Muy bien. Habrás notado que hay un pasillo oscuro a la derecha de la cueva. Es por aquí por donde debes ir. Cuando entres, enciende una bengala para ver lo que haces. Ahora debes saltar adelante, a una rampa, para obtener el segundo secreto: el Dragón de Piedra. Venga, hay que continuar para lograr el tercer y último secreto.

❸ Vale. Casi al final del nivel, justo antes de que golpees el gong para causar un estruendo infernal, debes dar la espalda al Palacio de Hielo y localizar una escala a la izquierda. Hecho esto, sube por ella y enciende luego una bengala. Gira a la izquierda y tírate de dos plataformas. Gírate y deberías encontrar un interruptor. Púlsalo y se abrirá la puerta de una pequeña cabaña fuera del Palacio de Hielo. Vuelve a subir al Palacio y entra en la cabaña. Ya tienes el tercer secreto: el Dragón de Jade. Ah, pero el nivel está lejos de haberse acabado. Ahora tienes que golpear el gong y vértelas cara a cara con un enemigo final la mar de feo.

durante un rato, pero no pares de construir vehículos y tropas de tierra. Coloca a estos últimos alrededor de tu base ya que, de vez en cuando, el enemigo atacará, y defender tu base es tan importante como atacar al enemigo.

4. Si la misión a la que estás jugando no cuenta con una «MCV» al principio deberás situar tus unidades en un lugar seguro. Puede ser en una ensenada, protegida por rocas y riscos, o en la esquina o un lado del mapa. Ahora toma a tus unidades más dispuestas y utilízalas como carne de cañón, ya que deberás encontrar la base enemiga o el objetivo de tu misión. Poco a poco irás descubriendo el mapa, y cuando hayas encontrado a tu objetivo puedes llamar a la retaguardia que dejaste atrás.



5. Como en la mayoría de este tipo de misiones, tienes que atacar una base enemiga con una cantidad de unidades limitada, verás que necesitarás unos cuantos intentos antes de que llegues a descubrir una grieta en las defensas enemigas. Sin embargo, hemos dado con algunas tácticas que funcionan en muchas misiones. Para empezar, nunca es una buena idea enviar primero tropas de tierra, ya que casi todas las bases enemigas tienen nidos de ametralladoras que pueden acabar con todo un pelotón en cuestión de segundos. Envía primero tus tanques y vehículos de ataque. Cuando las defensas más fuertes estén eliminadas continúa con las tropas de tierra. Reserva siempre algunas tropas en la retaguardia por si el enemigo rechaza tu ataque y necesitas refuerzos para compensar la balanza a tu favor. Otra buena táctica consiste en enviar a la mitad de tus fuerzas a un lado de la base enemiga y dejar que luchen durante un minuto. Después sitúa al resto de tropas cerca del otro lado de la base y atácala desde atrás. Todas las tropas enemigas estarán repeliendo tu primer ataque y no encontrarás resistencia para destruir la base.

6. Cuando cuentes con tu propia base, el proceso de ataque es diferente, ya que puedes construir tu ejército a tenor de las necesidades.
Lo mejor es construir tantos tanques como sea posible, pero todas las unidades son útiles para según que cosas, Por ejemplo, los helicópteros «Orca» resultan idóneos para atacar las plantas Tiberium del enemigo, pero no se te ocurra usarlos para enfrentarte a enemigos armados con misiles, ya que acabarán contigo en un santiamén. Las tropas de tierra, aunque pueden destruirse con una facilidad pasmosa, son muy útiles en algunas situaciones. Contar con un nutrido grupo con armas ligeras o granadas puede ayudar en cualquier batalla, siempre y cuando esté respaldado por tanques. Si envías un buen número de tropas de tierra contra la base enemiga puedes romper sus defensas en poco tiempo, aunque siempre tienes que contar con una reserva.

7. Ahora es el mejor momento para decirte que los tanques



1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

NIVEL 15 EL TEMPLO DE XIAN





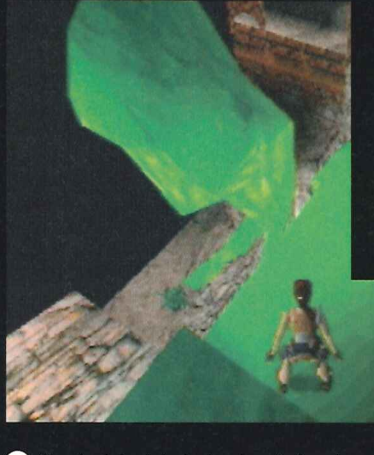


1 Este nivel es una pesadilla absoluta. Empiezas cayendo a plomo por varias cuestas, con cascadas y tal. Sin embargo, aunque parezca una secuencia inicial predeterminada, la verdad es que puedes obtener el primer secreto durante tu increíble caída. Como probablemente sabrás, al comenzar el nivel te acercas a un pedestal que posee la daga. Luego, oh, cielos, la pasarela se hunde y empieza tu descenso. Primero debes saltar la cuchilla. Al final llegas a la última bajada antes del borde de la cascada. Ahora te deslizarás por un amplio túnel, así que lo que debes hacer es dar un salto atrás y girar en el aire para invertir tu dirección. Cuando te deslices de espaldas, agárrate para asirte al borde al caer. Ahora, desplázate a la izquierda hasta encontrar un punto en el que puedas subir. Hazlo y, para tu regocijo, verás que has encontrado el primer secreto: el Dragón de Oro. Uf, menuda bienvenida.

2 Tras tu larga caída acabarás en una sala con una balsa. Busca la escala larga y sube hasta arriba del todo. Lo que debes hacer es localizar la grieta de la pared, agarrarte a ella y desplazarte a la derecha hasta que puedas llegar al saliente que tiene el segundo secreto: el Dragón de Piedra. Para continuar, vuelve desplazándote con las manos y sigue por el lado de la sala. ¡Chupado!

3 Para hallar el próximo secreto, antes tienes que encontrar la enorme estatua del Dragón (que se dice pronto). Hay una especie de construcción amorfa frente al dragón, pero tiene una superficie plana. Ponte en dicha superficie, salta sobre los ladrillos blancos y deslízate de cara. Bajarás mirando a un trampolín. Mientras vuelas, inclínate hacia delante y aterrizarás en una viga frente al tercer secreto: el Dragón de Jade. Da un salto largo hacia él, luego agárrate y sube para conseguirlo.

NIVEL 16 LAS ISLAS FLOTANTES

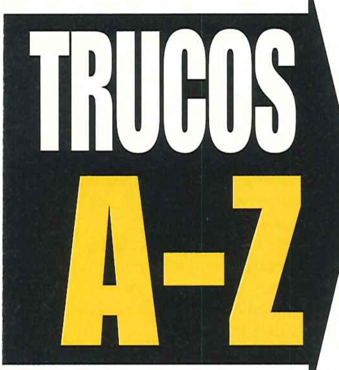


1 Al principio del nivel, mira abajo a la derecha y verás una isla con un edificio parecido a un templo. Aquí es donde obtienes el primer secreto: el Dragón de Jade. Cuando al fin llegues a esta isla, busca un árbol. Hay una sección plana de roca por ahí. Salta encima de ella y súbete al tejado. Ya puedes recoger el Dragón de Jade. Misión cumplida.

2 Bueno, aquí hace falta una explicación. Llegarás a un puente que lleva a una puerta sellada. Se puede ver con claridad el segundo secreto —el Dragón de Piedra— por un agujerito de la izquierda. Lo que debes hacer es mirar tras el árbol del otro extremo del puente y verás una abertura en una piedra. Ponte de espaldas a la abertura, da pasos laterales, a la izquierda, lo más lejos posible y luego atrás, también lo más lejos que puedas. Si das un salto atrás deberías pasar por el agujero. El túnel conduce al secreto. Dejaremos que descubras tú cómo salir. Eso sí, cuidado con la cuesta.



3 Es el último secreto del juego: el Dragón de Oro. Justo al final del nivel, antes de agarrarte a la soga, arrastra la caja (una sola vez) y salta luego de la caja a las rocas de la izquierda. Ve al saliente de la derecha y salta la lava hasta la muesca cuadrada. Ahora debes girarte y dar un salto largo al túnel de debajo del saliente. El secreto final es tuyo.





tienen otro uso además del de destruir vehículos blindados o bases. Es un poco asqueroso, pero si diriges un tanque directamente sobre un pelotón de soldados enemigos puedes aplastarlos contra el suelo sin tener que malgastar ni una triste bala. De hecho, es el único modo que tiene un tanque de tratar con tropas de a pie, ya que su arma no es tan rápida como para seguir a unos objetivos tan pequeños.

8. En los últimos niveles conseguirás opciones extra para los edificios y vehículos. Son caras pero merecen la pena. Por ejemplo, el emplazamiento «SAM» es una defensa de gran valor contra ataques aéreos, así que construye uno en cuanto puedas. También, cuando juegues como «NOD», tendrás la opción de construir torres láser que son súper efectivas para destruir casi cualquier unidad de tierra.

9. Algo que muchas veces pasan por alto los aficionados a este juego son los ingenieros, que puedes obtener en cualquier bando. Un ingeniero tiene la misión de infiltrarse en los edificios enemigos para hacerse con ellos. Por eso, a veces, es mejor enviar ingenieros para apoderarte de los edificios en lugar de limitarte a destruirlos. Cuando captures un edificio se pondrá de tu color y podrás utilizar sus posibilidades, construir dentro, extender tu base o venderlo.

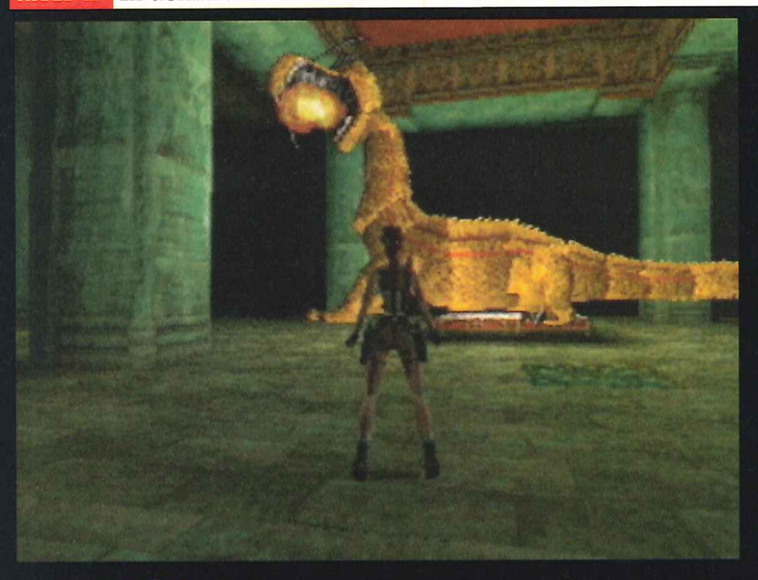
Claves

Pasar de un nivel a otro de *C&C* lleva su tiempo. Si te agobias en algún momento, puedes activar alguna de estas claves que te proponemos.

GDI

2. B9DTX02D0
3. 25U1E2L4D
4. KED688DGU
5. 0XL3NYNN0
6. DU5R21DG7
7. 0X3CS3D4G
8. 9QGZLZDF8
9. IU75TQK8H
10. 0YGNYMYYN
11. CR5EQME0S
12. 3NUL60FQI
13. 4N8AN1A0H
14. 3NWD3MQFT
15. 457ED7G0U

Y después de esta retahíla de claves, aquí tienes un truco que te permitirá ver un nivel completo sin tener que explorarlo primero.





¡TRUCOS!

Tomb Raider 2

En la primera sala, cárgate al xian, luego pulsa el interruptor del hueco. Mata al siguiente xian y pulsa un interruptor que hallarás en el lado de un hueco. Elimina a los otros dos xians y cruza la puerta abierta. En la sala contigua debes aniquilar a todos los enemigos. El último suelta una llave. Úsala para abrir la puerta grande. Métete para llegar a la guarida del dragón. El bicho es espeluznante, pero no muy veloz. Manténte lejos y usa los pilares para protegerte. Si te hace arder, ve a una de las balsas para apagarte. Una vez derribes al dragón, súbete enseguida a su barriga para extraer el puñal y sal de ahí lo antes posible.



Tras el nivel del dragón hay en realidad otro nivel menor. Ya en casa, Lara descansa en su dormitorio cuando de pronto aparecen varios malos en el exterior. Mira en tu inventario y verás que no tienes armas, pero sí la llave de la sala de armas. Úsala en la pared junto a la cama para abrir dicha sala. Entra para tomar la escopeta y algo de munición. Sal y ve a la puerta de entrada a pulverizar malos y perros. Mata más malos fuera y ve al ala izquierda de la casa. En algún momento te atacará un último malo malísimo. Meriéndatelo y el juego habrá finalizado. Felicidades. Has completado todo el juego.

AÚN MÁS SECRETOS
Ah, sí, pero no del tipo Dragón. No, estos son trucos más tradicionales. Pruébalos, son magníficos.

SELECCIÓN DE NIVEL
Pulsa R2 y manténlo, y da un paso lateral a la izquierda, a la derecha, a la izquierda, un paso atrás y uno adelante. Luego gira enseguida tres veces y salta después adelante dando una voltereta en el aire. Ahora puedes saltarte niveles. Recuerda, necesitas un espacio abierto para hacer estas maniobras.

TODAS LAS ARMAS Y MUNICIÓN Y 50 BOTIQUINES
Haz los mismos movimientos de antes, pero, al final, en vez del salto adelante, da uno hacia atrás y una voltereta en el aire. Alegría, alegría.

LARA EXPLOSIVA
Efectúa los movimientos anteriores, pero esta vez da un salto normal en cualquier dirección (sin la voltereta en el aire), y Lara explotará como las momias de *Tomb Raider 1*. Inútil pero divertido.Esperamos que os haya gustado nuestra guía.





Antes de empezar la partida, mantén pulsado R1, R2, L1, L2, CUADRADO, CÍRCULO y después elige clave o partida nueva. Si eliges la opción de clave, asegúrate de mantener pulsados los botones mientras introduces el código. Aunque en teoría este truco sólo funciona en el disco GDI, puedes probarlo también en el NOD.

Para jugar a las misiones Operaciones Covert, utiliza esta clave en la pantalla de claves: COVERTOPS.

Cool Boarders



El juego más frío que ha llegado hasta PlayStation es muy capaz, aunque se queda un pelín corto. Aquí tienes un truco para que la voz del comentarista sea más aguda. Para hacer que parezca que al comentarista le hayan dado un buen puntapié en salva sea la parte, ve a la pantalla de Opciones y pulsa Select 40 veces. La última vez oirás un «bip» que te dirá que el truco se ha activado. Si no, tendrás que volver a intentarlo.

Cool Boarders 2

Todas las carreras
Para acceder a todas las carreras sin tener que competir, perfecciona tus *fakies* o volteretas y conduce a tu húmedo trasero hasta la pantalla de selección de carrera: allí destaca las opciones siguientes a intérvalos de cuatro segundos.

Combinada Snow Board
1 Make Jump
Free Ride
Option
Board Park
Half Pipe
Free Ride
Después pulsa CÍRCULO, ve a Jugador 1 + 2 y mantén pulsado L1, L2, R1, R2 + CÍRCULO.

Juega como un extraterrestre o un muñeco de nieve
Completa los 100 movimientos en el modo Master y bate todos los récords en el modo Free Ride.

Tablas secretas
Accede al modo Free Ride con todas las carreras y bate todos los récords.

Modo espejo
Cuando tengas todas las carreras pulsa R1 + CÍRCULO en el modo Free Ride.

Trajes alternativos
Destaca Snow Boarding Combined y pulsa ABAJO, R1, ARRIBA, R1, ABAJO, R2, ARRIBA, R2, ARRIBA, ARRIBA, R1, ABAJO, ABAJO, R2.

Crash Bandicoot



Trucos para vencer a los enemigos.

Papu Papu
Papu Papu es el primer enemigo y también el más fácil. Es un jefe guerrero nativo bas-

1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

● Analizado: PSP Nº 8 ● Puntuación: 100%

Final Fantasy VII

Aprovechándonos de la magia de la tecnología moderna, te ofrecemos los mejores trucos de *FFVII*...

COMO VENCER A LAS ARMA RUBÍ Y ESMERALDA | FINAL FANTASY VII



▲ «Esto... Dave, ¿no estarás otra vez en una fantasía? Me dijiste que la anterior iba a ser la última.» «Sí, ya lo sé, pero mira, ya voy por la séptima.»

Esta primera sección la dedicamos a explicarte cómo debes prepararte para derrotar a Arma Rubí y Arma Esmeralda. Ambos son duros de pelar, y aunque toda esta información te parezca excesiva, te prometemos que es tremendamente útil. Los trucos que te ofrecemos a continuación pueden activarse siempre y cuando te encuentres al principio del disco 3. Sin embargo, es mejor que empieces a practicar ya en el disco 2.

Lo primero y más importante que debes hacer es criar un Chocobo de Oro. Podrías conseguir uno si derrotas a Arma Rubí pero, para ser sinceros, es demasiado difícil para que valga la pena. Si todavía no has criado ninguno, estudia la sección siguiente para hacerte una idea. Deberías empezar a criar uno lo antes posible (el mejor momento es cuando consigues el Gran Viento por primera vez, cuando Tifa es la líder del equipo). También tendrías que comprar unas cinco materias HP Plus y dos materias MP Plus en cuanto puedas. Puedes conseguirlas en el Cañón Cosmo. Intenta mantener estas materias siempre a punto, ya que te interesa que siempre estén en el nivel dos o más para poder enfrentarte a cualquier Arma. Es MUY importante que consigas la materia Magia Plus. Puedes encontrarla en el Valle Zango, al principio del disco 2. Pon esta materia en una ranura de crecimiento

▲ Cloud está en una encantadora ciudad industrial y decide comprar una casa y dejar de una vez por todas su vida de aventuras. Sus fans, sin motivo aparente, no están de acuerdo.

TRUCOS A-Z

tante obeso que atacará a Crash de dos formas: primero girará como un poseso intentando golpear a Crash con su enormidad. Después parará y levantará su cachiporra sobre su cabeza para golpear a Crash con todas sus fuerzas. Para ganar, salta sobre su trono para quedar fuera de su alcance mientras gira y apártate de su camino cuando intente golpearte con la cachiporra. Después salta sobre su espalda. Vuelve al trono y repite el proceso hasta machacar a Papu Papu.

Ripper Roo
Este canguro tarado es complicadillo, pero aquí tienes el método más sencillo para ganarle. Sigue nuestras instrucciones. Espera hasta que salte a la plataforma central de la izquierda. Salta a la del medio y luego a la central de la izquierda. Ahora espera hasta Ripper salte de vuelta a la del medio, luego a la de la derecha de abajo, de vuelta a la del medio y por último a la de la izquierda de abajo.
Después, cuando vuelva a saltar a la del medio, haz que Crash salte sobre la caja de TNT. Ve al medio y luego a la central de la derecha. Cuando el saltarín Roo vuelva a la del medio te sorprenderá la explosión. Ahora haz que Crash salte por las plataformas siguiendo esta secuencia: superior-derecha, superior-central, superior-izquierda y central-izquierda. Espera a que Ripper Roo salte sobre la central-derecha y salta sobre el TNT que tienes al lado, y luego de vuelta a la central-izquierda para ver como Ripper se hace pedazos por segunda vez. Desde la plataforma central izquierda Crash debe saltar hacia la superior-izquierda y esperar a que el marsupial azul salte desde la inferior-central hasta la central-izquierda.
Salta de nuevo (ya estamos acabando) sobre el TNT y vuelve a la superior-izquierda. Espera a que Ripper salte desde la central-izquierda hasta la superior-central y haz que Crash salte a la central-izquierda para ponerse a salvo de la tercera deflagración, que acabará definitivamente con el agobiante marsupial.



Koala Kong
Para acabar con este enemigo musculoso deberás armarte de paciencia y ganas de saltar. Sitúa a Crash en la parte inferior izquierda de la pantalla y cuando Koala Kong lance una roca, salta

doble si puedes, ya que aumentará de forma considerable el daño que puedas hacer con las invocaciones. Además, en el nivel maestro conseguirás infligir el doble de daño de lo normal. Pero aún más importante es la materia Absorción de HP. No nos cansamos de destacar su importancia. Puedes encontrar esta pequeña gema en Utai, en la habitación de los gatos.

Consigue la materia Phoenix en el evento de la Materia Enorme de Montaña Cóndor. Por último, todas las demás materias que necesitas, las encontrarás en las cuevas de materia a las que podrás acceder con el Chocobo de Oro. Son las siguientes:
1. Quadri Magia
2. Mimic
3. Caballeros de la mesa redonda

También son de gran ayuda las Zapatillas (que puedes conseguir en las Carreras de Chocobos). Intenta conseguir dos, aunque con unas ya podrás pasar. De paso, valga la redundancia, puedes aprender también la técnica enemiga Big Guard, que puedes obtener de los Beach Plugs en la orilla de Costa del Sol. Todas estas cosas son opcionales, pero como son fáciles de adquirir, no estaría mal que las añadieras a tu lista. Si ya tienes Ataque final y Caballeros de la mesa redonda, sáltate la parte siguiente. Vayamos a por la estrategia. Empezamos en Midel, cuando te enfrentas por primera vez a Arma última con Cid de líder. Esta batalla no debería ser muy dura (eso está bien, porque en este punto aún no tendrás Caballeros de la mesa redonda). Lucha contra Arma última con Cuadri magia (si la tienes), Bahamut ZERO, Mimic/imitar (si la tienes) y Magia plus, siempre con ranuras de crecimiento doble. Para aumentarlos necesitarás la AP de esta lucha. Si te olvidas, o no te ves capaz, no pasa nada, ya podrás hacerlo más adelante. No te preocupes.

Ahora que Cloud está de vuelta en el equipo, tu próxima misión consiste en criar al Chocobo de Oro, así que ve al Gold Saucer y corre con los Chocobos para criar para acceder a la clase S (es fácil si alimentas a tus pequeños Chocobos con 30 Verduras Sylkis que puedes comprar en la Choco Sage del Área del Carámbano). Mientras estés aquí, lucha en el Duelo de batalla hasta que tengas los suficientes puntos de batalla para conseguir el Omnilatigo y la Invocación W. Esto es bastante aburrido, pero al final valdrá la pena. En este punto, ya deberías tener un Chocobo de Oro o casi, así que ve a la caza de Arma última otra vez. Debería estar en el cráter que hay al lado de Junon, pero si no está allí no dejes de buscarlo. Si no lo encuentras, deberás ir a por otro tipo de material (como por ejemplo La Llave de los Ancianos). Si derrotas cinco veces a Arma última te dará la espada Arma Final de Cloud. Ahora vuelve al Gold Saucer y podrás luchar en un Duelo Especial. Si lo ganas, conseguirás la materia Ataque Final.

El Duelo Especial es muy fácil si utilizas la siguiente combinación de materia:
1. Combina Absorción de HP con Caballeros de la Mesa Redonda.
2. En el primer turno, Invocación W y en los siguientes Mimic.

Por si no lo sabías, puedes conseguir Caballeros de la Mesa Redonda utilizando al Chocobo de Oro para cruzar el océano y llegar a la isla que está en el extremo Noreste del mapa. Acuérdate de la combinación de materia que acabamos de mencionar, ya que deberás utilizarla a menudo más adelante.

Aquí tienes la lista exacta de ítems y materia que necesitarás cuando te enfrentes a los temibles Armas:
1. La armadura Mystile o la Aegis (puedes encontrar ambas en Midgar, antes de la lucha con Hjo). Son opcionales pero muy recomendables.
2. Espada mejorada o Arma Última (te recomendamos la espada, que permite que la materia crezca).
3. Cinta (opcional, sólo para Rubí).
4. Zapatillas (opcional).
5. Materia Técnicas del Enemigo con Big Guard (opcional).
6. Materia Magia Plus al nivel cuatro o superior (obligatorio).
7. Cuatro o cinco Materias HP al nivel 2 o superior (obligatorio).
8. Una o dos Materias MP Plus al nivel dos o superior (obligatorio).
9. Materia Absorción HP (muy obligatorio).
10. Caballeros de la Mesa Redonda al nivel uno (obligatorio).
11. Bahamut ZERO o Hades (tú mismo, pero Bahamut ZERO es mejor).
12. Quadri Magia al nivel uno (obligatorio).
13. Invocación W (obligatorio).
14. Mimic (si pretendes luchar si ella es que no estás muy bien de la cabeza).
15. Ataque Final al nivel uno (opcional contra Rubí pero obligatorio contra Esmeralda).
16. Phoenix al nivel uno.
17. Como mínimo dos Éter Turbo o Elixires (uno para cada arma).

Un último apunte. Tus personajes no tienen que ser fuertes en exceso. Cualquiera que pase el nivel 40 bastará (aunque recomendamos el nivel 60).

Todo este material es fácil de conseguir, excepto Invocación y Caballeros de la Mesa Redonda, e incluso en ese caso sólo se trata de insistir un par de horas hasta conseguirlos. Recuerda: la paciencia es la madre de la ciencia.

ARMA RUBÍ

Primero DEBES luchar contra Arma Rubí, sobre todo porque es más fácil. Muchos piensan que Arma Esmeralda es el más sencillo, pero Rubí no cuenta con un ataque que sea capaz de infligir 9.999 puntos de daño no bloqueable a todos los miembros del equipo, y que después se CURE en una proporción igual al daño causado. Haznos caso, aunque tuvieras que luchar contra Rubí con un solo personaje, es mucho más fácil.

Dale a Cloud la armadura Mystile, la Espada Mejorada y una Cinta. Después dótalo de la Absorción HP junto con Caballeros de la Mesa Redonda, Invocación W, Mimic, Quadri Magia combinada con Bahamut ZERO. Deberían quedarte siete ranuras de materia abiertas, así que llénalas con HP Plus, MP Plus y Ataque Final combinado con Phoenix. Casi podemos garantizarte que no tendrás que utilizar el Ataque Final, pero el



Lo pasamos muy bien en la cafetería *FF*. No paraba de llegar gente un poco colocada que explicaba increíbles aventuras sin parar.











hacia la derecha para esquivarla y después salta de vuelta a la izquierda.
Muy pronto una de las rocas que lanza Koala se quedará en la pantalla (normalmente la cuarta). En lugar de alejarse dando botes, Crash debe esperar hasta que no haya carretas delante de Koala y después lanzar con un torbellino la roca a Koala, golpeándole en el estómago. Repítelo varias veces y habrás ganado.

Pinstripe Potoroo

Este canguro mafioso quiere vengar a su primo Ripper Roo. Es el enemigo más duro de todo el juego. Pinstripe correrá, saltará y dará volteretas por toda la pantalla, riendo histéricamente y tratando de llenar de plomo el cuerpo de Crash con su ametralladora. El único lugar en el que Crash puede ponerse a salvo es en las esquinas inferiores. Y sólo podrá atacar cuando Pinstripe pare de disparar o su arma se atasque. Puedes golpearle dos o tres veces, pero cronometrando el tiempo al máximo. Golpéale una vez, y mientras está atontado, una vez más. Nunca le ataques en la parte trasera de la sala, ya que no te daría tiempo a volver a tu escondrijo. Necesitarás paciencia y rapidez.

Dr. Nitros Brio

Hay que enfrentarse ahora al penúltimo enemigo. No es muy grande, pero sí terriblemente endemoniado. Este doctor loco atacará a Crash en dos fases. En la primera le lanzará tubos de ensayo. Los de color lila son explosivos y los verdes se convierten en unas manchas verdes viscosas que perseguirán a Crash por todo el escenario. Para acabar con las verdes sólo tienes que saltar encima. Para evitar las explosiones debes apartarte a saltos (como harías en la vida real).
Los sitios más seguros vuelven a ser las esquinas inferiores.
Cuando su energía se reduzca, el doctor se beberá el contenido de uno de los tubos de ensayo y se convertirá en un monstruo. Del techo caerán bloques de hormigón. Desde ellos salta hacia la cabeza del monstruo. Si le golpeas tres veces podrás hacer que su nombre pase a engrosar la lista del forense.

Dr. Neo Cortex

A pesar de ser el enemigo final del juego, nos sorprendió lo fácil que resulta vencerle cuando has aprendido el truco. Se trata de recordar que los rayos de energía lila que lanza contra Crash irán directos a por él, así que sólo hay que saltar para evitarlos. Los azules van de izquierda a derecha o viceversa, y algunos se desplazan en diagonal. Los verdes deberías repelerlos con giros para que afecten al doctor y le resten buena parte de su energía. Así pues, esquiva los lilas y azules, gira contra los verdes y verás qué pronto puedes reunirte con tu amada Tawna.

Croc

Abre todos los niveles

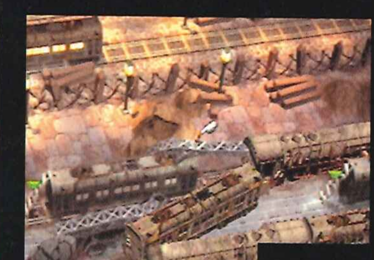
El truco siguiente te permite abrir todos los niveles del juego. Introduce el código IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA.

1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO











▲ ¿Qué pasa aquí? Estoy atrapado en una pantalla repleta de secuencias prerrenderizadas y enigmas para locuelos.

◄ Ésa es Tifa. Desde luego, es la candidata perfecta para anunciar uno de esos champús con keratinas revitalizantes que están tan de moda.

AP que obtendrás con la muerte de Rubí te ayudará a engrosarlo. Te hará falta cuando luches contra Esmeralda.

Cloud debería tener un HP máximo de 6.000 o más, un MP máximo de 500 o más, y un nivel de Magia cercano al 200. Si tus niveles no son como éstos no te preocupes, será un poco más difícil y ya está. Ahora concede Técnicas del Enemigo y las Zapatillas a otro miembro del equipo. Al principio de la batalla, antes de que nadie entre en acción, haz que invoquen Big Guard. Así conseguirás poner a Cloud en el modo Haste, una maniobra muy útil. Ahora entra corriendo en el pendiente rojo que hay en la arena de alrededor de Gold Saucer. Puedes hacerlo con el Highwind, pero te recomendamos que lo intentes con un Chocobo de Oro. De paso, guarda el juego antes de comenzar la batalla. Después invoca Big Guard al principio de la pelea y espera que Cloud no sea el que salga girando de la arena (en este caso, haz un reset y empieza la partida otra vez hasta que consigas mantenerlo).

En cuanto invoques Big Guard, haz que Cloud solicite Invocación W y Bahamut ZERO dos veces. NO invoques Caballeros de la Mesa Redonda. Bahamut ZERO golpeará cinco veces (ocho si la Quadri Magia está al nivel dos, lo que resulta muy aburrido). Puede que hagas daño a Rubí o puede que no, no importa, porque el motivo de este ataque es hacer que se tome la revancha pegando sus brazos al suelo. Cuando veas sus tentáculos detrás de ti, prácticamente te has asegurado la victoria. Asegúrate de tener al menos 250 MP (los tentáculos agotan tu MP, por lo que deberás tomarte un elixir o algo). Ahora conjura Invocación W Caballeros de la Mesa Redonda, la primera vez en los tentáculos y la segunda en el propio Rubí. Caballeros de la Mesa Redonda no se invocará dos veces si está en el nivel uno, pero eso no importa. Lo que importa es matar esos tentáculos, un trabajo fácil gracias a tu gran nivel de Magia. Y eso no es todo. Gracias a tu Absorbe HP puedes recuperar tu energía por completo de todos los daños que acabes de sufrir.

Ahora deberás utilizar Mimic cada vez. Debido al poder de Invocación W, ahora Caballeros de la Mesa Redonda se invocará dos veces (incluso aunque antes sólo se invocara una vez) y como estás mimetizando no te costará nada de MP. Además, conseguirás recuperar toda la energía cada vez que mimetices. Rubí contraatacará con Cometa Dos, pero gracias a tu armadura Mystile, perderá el tiempo. Así pues, mimetiza cada vez (con unos cuatro turnos bastará) hasta que Rubí muera. Así de fácil. Pero además de derrotar a Arma Rubí en un tiempo récord, acabarás con la salud al 100% y con la mayor parte de tu MP. No está nada mal.

TRUCOS A-Z



Termina *Defcon 5* con rapidez gracias a estos trucos tan útiles.

Desde Hanger A ve al nivel 2 de ADMIN, toma el ascensor hasta el nivel 3 de ADMIN. y hazte con el Pad DESTRUCT.

Sube hasta el nivel 6 de ADMIN y hazte con el Pad SOFTWARE.

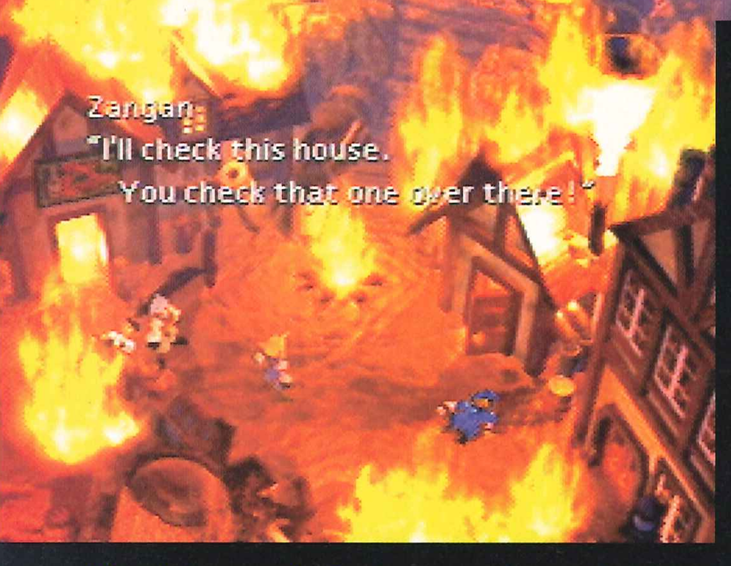
Toma el ascensor hasta la estancia de CONTROL y consigue el Pad DROID. Instala el software de DEFENSA.

Modifica los parámetros defensivos
MEF (Bandera Prepara Misil) ponlo todo a 1
GEF (Bandera Prepara Pistola) ponlo todo a 1
ARF (Bandera Auto Recarga) ponlo todo a 0
TBF (Temperatura Antes de Fallo) ponlo todo a 100
DBF (Daño Antes de Fallo) ponlo todo a 100
RTM (Misil Tipo Recarga) ponlo todo a 5
RTP (Proyectil Tipo Recarga) ponlo todo a 5

Sitúa todas los torres de armas para que enfilen el proyectil misil «6». Utiliza androides para buscar restos de luchadores enemigos que hayan caído bajo el fuego de tus torres de armas.

Necesitarás tres o cuatro ataques al enemigo para descubrir las plataformas correctas. Para completar el juego te harán falta los ítems siguientes:
Plataforma Transbordador (acceso al transbordador de huida)
Plataforma Caza x2 (Escolta automática caza)
Plataforma Armas Div (Evidencia)

Cuando hayas encontrado la plataforma Armas Div, dirígete a VOS (el nivel de seguridad se ha mejorado, lo que permite el acceso por puertas que antes estaban cerradas). Necesitas la plataforma para presentar a la Tyron Corporation pruebas del juego sucio y también para acabar la partida. Cuando los androides hayan encontrado las Plataformas Transbordador, Caza x2 y Armas Div, ve a la Sala de Control y empieza la Auto Destrucción. Llega a Hanger A en cuanto puedas para tomar el transbordador de huida. Según los lugares en los que encuentres las plataformas mencionadas, puedes acceder a tres finales diferentes.



▲Si yo estuviera en una situación así no creo que entrara a registrar esa casa. A menos que quisiera obtener un buen bronceado ultrarrápido. Y definitivo.

¡TRUCOS!

Final Fantasy VII

ARMA ESMERALDA

Este tipo es duro de pelar. Su ataque Revenge Stomp comporta un daño de 2.500 a todos los miembros del equipo. Su Rayo Esmeralda inflige un daño de 7.500 puntos a un solo miembro. Su ataque Esmeralda succiona la energía de todos, y su mortal Aire Tam Storm provoca un daño de 9.999 A TODOS. No se puede bloquear y además le ayuda a curarse. Por suerte, PUEDES matarle, siempre y cuando cumplas los requisitos. Son los siguientes:

1. Ataque Final como mínimo al nivel dos (aunque si has ganado a Rubí tendrás nivel 3).
2. Phoenix al mismo nivel que Ataque Final.
3. Caballeros de la Mesa Redonda al nivel dos (la victoria sobre Rubí lo situará al nivel adecuado).
4. Absorción HP.
5. Quadri Magia al nivel dos.
6. Bahamut ZERO al nivel dos.
7. Dos materias Magia Plus (una en el nivel Master y la otra al nivel uno, dos o superior).
8. Diversas materias HP Plus y MP Plus a niveles muy altos (nivel tres o más. Nivel maestro está bien).
9. Una Materia Mime (si tienes dos mejor, pero tampoco es esencial).
10. Dos Zapatillas.
11. Invocación W.
12. Un Elixir como mínimo.
13. Alguna armadura buena y armas con un montón de ranuras de materia y altos niveles de defensa (mejor si pueden incrementarse).

Por desgracia, aunque todos estos ítems utilizados de forma correcta pueden acabar con Esmeralda, tardarás más de una hora en conseguir la victoria, tiempo que, sobrepasa en exceso los veinte minutos de que dispones al empezar la batalla. Por lo tanto, es MUY IMPORTANTE conseguir la materia Subacuática que tiene el tipo de Ciudad Kalm. Y sólo te la dará si transformas un Barco Fantasma en una guía para él. Fíjate, aún no has empezado a luchar contra Esmeralda y ya tienes que trabajar.

Primero elige al miembro que tenga los niveles más altos de magia y HP (Cloud). Después escoge al pobre cabeza de turco que no hará más que guardar bien la materia Acuática. No está mal, al menos uno de tus personajes NO intervendrá en la pelea, aunque será el encargado de evitar que os hundáis. Ahora dota a tu chico fuerte (Cloud) de esta materia y estos ítems.

Ataque Final combinado con Phoenix, Mimic, Zapatillas, Magia Plus (mejor si está a 225, el máximo del juego), MP Plus (para que tengas suficiente y puedas invocar Phoenix tres veces sin necesitar un éter, te hará falta más de 540), y todo lo demás ha de ser materia HP Plus. El máximo de HP de este personaje no puede ser inferior a 8.200. Si puedes, proporciona a todos los demás los mismos niveles, aunque es difícil conseguirlo. Si no, dótales del HP Plus restante.

Con el último personaje (nosotros utilizamos a Tifa, que tenía un nivel de magia bastante alto), utiliza estos ítems y esta materia: Quadri Magia combinada con Bahamut ZERO, Absorción HP, combinado con Caballeros de la Mesa Redonda, Invocación W, Zapatillas, lo que te sobre de Magia Plus y materia MP suficiente como para situar su máximo por encima de 800.

Acuérdate de guardar la partida. Reserva un par de horas en tu apretada agenda y prepárate para leer porque el desfile de Caballeros de la Mesa Redonda y Bahamut ZERO va a ser continuo. Empieza la batalla haciendo que Tifa (o cualquier otro personaje) llame Invocación W una vez para Bahamut ZERO y otra para Caballeros de la Mesa Redonda. Inmediatamente después haz que Cloud lo mimetice. Verás que Bahamut ZERO se repite cuatro veces y Caballeros de la Mesa Redonda sólo una. Si tus niveles de magia son bastante altos, causarás unos 150.000 puntos de daño y curarás a tu equipo al completo. Cuando Esmeralda contraataque, ya habrás invocado este combo dos veces, uno con Tifa y otro con Cloud, así que de una tirada habrás acabado con una tercera parte del HP de Esmeralda.

Ahora espera a que le vuelva a tocar a Cloud. Tifa, de momento, deja de ser útil, porque todo su trabajo consistía en iniciar el combo. Salta el turno de todos hasta que llegues a Cloud y haz que vuelva a mimetizar. No te preocupes si todos los demás mueren (que lo harán); concéntrate en mimetizarte con Cloud. Casi seguro que podrás mimetizarte unas tres veces sin demasiados problemas, porque cada vez que acabe Caballeros de la Mesa Redonda sanarás por completo.

Sin embargo, Esmeralda se enfadará cuando le ataques por quinta vez con Caballeros de la Mesa Redonda y contraatacará con Aire Tam Storm. Morirás, por supuesto, pero Phoenix resucitará a todos de nuevo. Y entonces llega el momento de hacer que Tifa vuelva a ponerse manos a la obra. Invoca Invocación W Caballeros de la Mesa Redonda dos veces sobre Esmeralda. Si tu Caballeros de la Mesa Redonda está en el nivel dos, el primero funcionará pero el segundo no. No pasa nada, porque la mimetización de Cloud invocará dos veces Caballeros de la Mesa Redonda, así que no hay por qué preocuparse.

Por ahora has golpeado a Esmeralda ocho veces con Caballeros de la Mesa Redonda, así que sólo deberás invocarlo una o dos veces más. Salta otra vez el turno de todos y haz que Cloud utilice Mimic por última vez. De este modo, casi seguro que acabas con Arma Esmeralda, pero aunque no lo consiguieras y Esmeralda pudiera activar de nuevo su Aire Tam Storm todavía puedes invocar Invocación W Bahamut ZERO cuando volváis a resucitar. Y no te olvides que a estas alturas sólo has muerto dos veces, por lo que puedes volver a morir si hace falta. Si has llegado hasta este punto, el único problema que tendrás será el de conseguir que los tres sobreviváis cuando Esmeralda muera, así que dedícate a recoger XP y AP. Y eso es todo. Con estos consejos deberías ser capaz de conseguirlo.

Williams Arcade – Defender 2



Turbo para tu material

Recoge a diez humanos y luego cruza la Stargate en busca de un turbo para tus hombres, puntuación, bombas... No es una mala opción.

Descent



Para facilitar un tanto las cosas en esta decepcionante conversión del juego para PC, introduce los códigos siguientes mientras juegas (no actives la pausa):

Todas las llaves
CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X

Turbo
CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X

Acceso a todos los niveles
TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, (acuérdate de salir del juego después de introducir el código)

Mega Zowie Wowie
TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, CUADRADO

Invencible
CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X

Montón de material
TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X

Ahora no tienes ninguna excusa para fallar... a no ser que seas un completo desastre.

Destruction Derby 1 y 2

Si tienes problemas para borrar



los archivos de *Destruction Derby* de tu tarjeta de memoria, carga *DD* y selecciona Time Trials. Ve a START, peor es importante que no cambies nada, sobre todo tu selección de coche. Cuando empiece la partida, activa la pausa, sal del juego y ve a la opción Guardar Partida. Allí guarda todos los archivos viejos que quieras borrar. Haz un

1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

CRÍA DE CHOCOBOS **FINAL FANTASY VII**





▼ Vaya imágenes. Pero dejémonos de hacer turismo y pongámonos manos a la obra. Hay muchos trucos que probar.

◄Este Profesor Gast siempre está poniendo nombres a los organismos. Eso está bien. No me gusta desconocer el nombre de lo que he de machacar.

▼ Según dicen, aunque tengas una guía de soluciones completa del juego y la sigas al pie de la letra, necesitarás más de 60 horas para completarlo. Si lo haces sin ayuda, cuenta con unas 120. Nadie puede decir que no se trata de un gran juego.











¡TRUCOS!

Final Fantasy VII

Caza de Chocobos
Para empezar el proceso, debes tener Materia Atrae Chocobo. Puedes comprarla en la Granja de Chocobos, concretamente en los establos. Trata con Choco Billy. Cuesta 2.000 gil y cuando la tengas, te permitirá encontrarte con los chocobos en las Carreras de Chocobos.

Establos de crianza
Deberás alquilar establos para criar a tus chocobos. Puedes alquilárselos al hombre de la casa de la Granja de Chocobos. Te costará 10.000 gil cada uno, y te recomendamos que alquiles los seis que te ofrece. Debes alquilar establos por primera vez en el disco 2, justo después de conseguir el Highwind.

Tus primeros cuatro chocobos
Vuela a las carreras de Chocobos que tienen lugar cerca del Gold Saucer. Cuando llegues, aparca el Highwind y ármate de Materia Atrae Chocobo. Corre por las carreras hasta que des con un Chocobo. Los chocobos «buenos» irán acompañados por dos Spencers o estarán delante de dos Flapbeats. El resto no te interesa, y puedes deshacerte de ellos. Quizá quieras darle al chocobo algunas verduras para evitar que huya antes de que puedas matar a los otros monstruos. Cuando hayas capturado a los chocobos «buenos» y los hayas enviado a la granja, puedes viajar a las Carreras de Chocobos que hay cerca de Mideel. Los «Grandes» Chocobos irán acompañados por una o dos Espirales. Caza a uno de éstos. Vuelve al Rancho. Pon a tu Chocobo «Bueno» en un establo. Toma nota de su sexo. Abandona el rancho y guarda el juego. Vuelve adentro y pon al otro Chocobo «Bueno» en un establo. Si es del mismo sexo, haz un reset y vuélvelo a intentar. Al final darás con dos Chocobos «Buenos» de sexos opuestos. Cuando tengas un macho y una hembra de los «Buenos» y un macho y una hembra de los «Grandes» ya puedes seguir. Hay gente que tiene suerte criando sólo «Buenos» o sólo «Grandes», pero, para conseguir buenas mutaciones, tienes que hacer que corran más.
Haciendo acopio de Nueces Carob y verduras Sylkis ve a la Choza del Chocobo Sage que hay en el Continente Norte. Compra tantas verduras Sylkis como puedas. Sal y pasea por la zona verde que rodea su casa (utiliza cebos enemigos si quieres). Estás buscando al Brachioladus, que se parece a un dinosaurio rojo. Asegúrate de ir equipado con Materia Robo. Deberás robar un total de tres Nueces Carob. Cuando las tengas, vuelve a la granja.

Chocobo Azul (Montaña) y Verde (Río)
Guarda la partida. Cría a tu macho «Bueno» con tu hembra «Grande». Utiliza una Nuez Carob. Si tienes suerte, saldrá uno Verde o Azul. Si no, vuelve a intentarlo. Guarda el juego. Después aparea a tu hembra «Buena» con tu macho «Grande». Utiliza una Nuez Carob. Con suerte, obtendrás el Chocobo del otro color con el sexo contrario. Si no, vuelve a intentarlo. Si tras varios intentos no sacas más que amarillos,



reset en tu PlayStation, ve a la pantalla de la Tarjeta de memoria y aparecerán todos los ficheros que acabas de guardar como un símbolo de Psygnosis. Ahora los podrás borrar de la forma tradicional.

Códigos
Introduce estos códigos como tu nombre:
¡DAMAGE! Hace invencibles a los coches.
PLAYERS Selecciona el número de coches (sólo en el modo Práctica).
REFLECT! Carrera escondida: The Ruined Monastery.

Ahora trucos para *DD2*. A veces destruir cosas puede resultar más frustrante de lo que parece, así que aquí tienes unos cuantos trucos para que disfrutes de la acción:

1. Por norma general, en la salida y en la primera vuelta es dónde ganarás más puntos. No te evadas de la acción cuando los coches rujan en la salida. Métete en el mogollón e intenta apartar a tantos coches como puedas. Sufrirás algunos daños, pero valdrán la pena si consigues muchos puntos.

2. Recuerda que si compites en Wreckin' Racing no importa la posición, ya que para ganar tendrás que ensuciarte las manos y rascar la pintura de las puertas.

3. Hay muchas formas de anotarte puntos y mantener tu vehículo en las mejores condiciones posibles. La forma más segura de conseguir puntos es intentar golpear el coche de delante en su parte trasera. Haz que salga de la pista dando vueltas hasta que choque contra la valla.

4. Otra forma de ganar puntos sin correr riesgos consiste en empujar a un coche hacia las vallas laterales. Sitúate al lado del coche escogido y mueve el Pad en su dirección. Aráñalo contra la pared y consigue unos cuantos puntos fáciles.



5. A menudo te encontrarás con atascos o curvas muy cerradas. Son una oportunidad excelente para ganar unos puntos extra sin acabar en el desguace. Dirígete a uno de los coches que vaya marcha atrás para evitar problemas y golpéale en un lateral a gran velocidad. Un choque como éste te dará más de 30 puntos.
6. A veces, para conseguir

▲ Eso de que está caliente me parece fuera de tono. O están discutiendo sobre la necesidad de quitarse alguna pieza de ropa debido a la temperatura, o hemos llegado a un tramo que ha eludido la censura. Tú mismo.

▲ No es más que el encuentro de dos personajes del juego. Como si no lo supieras.

deberás hacerlos correr para aumentar las posibilidades de mutación.

Chocobo Negro (Río/Montaña)
Cuando tengas Chocobos de sexo opuesto Azul/Verde es el momento de conseguir un Chocobo Negro. En primer lugar, puedes liberar a los padres Amarillos. O puedes quedarte con uno o dos si les has tomado cariño. Ahora tienes que dejar que tus Chocobos pequeños crezcan un poco, y qué mejor que pasar un rato compitiendo con ellos. Aliméntalos con 30 (ó 10 si tienes poco presupuesto) verduras Sylkis para cada uno. Cuanto más los alimentes de una vez mejor; verás cómo mejoran sus estadísticas. Puedes seguir alimentándolos hasta que aparezca en pantalla «No hay más mejoras», o bien puedes seguir desde aquí. Es mejor que los mejores al máximo. Hagas lo que hagas, ve al Gold Saucer y compite con ellos hasta que alcancen, como mínimo, la Clase A (mejor sí es la S). Por cada tres victorias subirás una clase. Las derrotas no cuentan. Y atención con los premios, porque a veces puedes ganar materia muy útil. Cuando ambos hayan alcanzado la Clase A (o S) puedes volver a la granja. Si Choco Billy dice que pueden criarse, aliméntalos con una Nuez Carob. Si no, lee el paso siguiente y aliméntalos cuando vuelvas.

Nuez Zeio
Llegará un momento en el que deberás conseguir una Nuez Zeio. Vuela con el Highwind hasta la cadena de islas que hay al Este del mapa. En la isla más grande hay un bosque. Intérnate hasta que debas luchar con los Goblins. Róbales una Nuez Zeio y vuelve a la granja.

Chocobo de Oro (Océano)
Ahora que ya tienes un Chocobo Negro, puedes intentar conseguir un Chocobo de Oro. En primer lugar, ve a las Carreras de Chocobos del Continente Norte, en concreto a las de la nieve. Captura a un Chocobo que está con los conejos. Si está con los lobos no sirve. Debe ser un Chocobo Maravilloso. Haz un reset para asegurarte que no es del mismo sexo que tu Chocobo Negro. Alimenta a tu Maravilloso con verduras Negras Sylkis como antes (vuelve al Chocobo Sage si necesitas más). Ve al Gold Saucer y compite con el Negro y el Maravilloso hasta alcanzar la clase A (o S). Quizá haga falta que el Negro crezca un poco, así que no te cortes y déjate llevar un rato por la aventura, o dedícate a buscar algunos ítems que sólo puedes conseguir con el Chocobo Negro. Guarda el juego y críalo con una Nuez Zeio para obtener un Chocobo de Oro. Así de fácil.

Lugares que debes visitar con tus chocobos
Negro/Oro: La cueva que hay cerca de Mideel (Materia Quadri Magia).
Azul/Negro/Oro: La cueva que hay cerca de Wutai (Materia Mime).
Negro/Oro: La cueva que hay cerca de North Corel (Materia Intercambio HP/MP).
Oro: Una isla que no aparece en el mapa al Norte de las Islas de los Goblin (Materia Caballeros de la Mesa Redonda).

muchos puntos, tienes que recibir algunos golpes en el coche. Por ejemplo, si quieres conseguir los puntos de la última vuelta deberás arriesgarte. Ve sólo a por los mogollones más grandes si no tienes nada rojo en tu coche, ya que podrías acabar fuera de la carrera sin conseguir muchos puntos.

7. Si te ves en medio de un mogollón tienes que salir lo antes posible. Lo más probable es que acabes dándotela de morros contra una pared o en sentido contrario al correcto después de dar incontables vueltas. Para volver al sentido correcto, utiliza los botones de conducción rápida y marcha atrás. Si te vuelven a dar mientras efectúas esta maniobra, mantén tu dedo sobre conducción rápida para que te puedas recuperar de inmediato.

8. No te olvides de utilizar las paradas de boxes si la carrera dispone de ellas. Si tu coche ha sufrido daños importantes, no tendrás tiempo de repararlo todo. Tienes que ir rápido y decidir lo que prefieres reparar y martillear el botón con velocidad hasta que el triángulo rojo se vuelva verde.

9. Conducir por cualquiera de los circuitos de *DD2* es muy peliagudo. Si juegas en el modo Total Destruction verás como, a los diez segundos, tienes a todos los coches del ordenador persiguiéndote. El modo de práctica es más divertido, aunque sigue siendo difícil. En la salida, no te metas de lleno en el mogollón del centro. Espera atrás y elige el coche que quieres sacar de la carretera.

10. Cuando tu parte frontal esté totalmente destrozada, dale la vuelta al coche y saca de la carrera a tantos oponentes como puedas en sentido contrario. Así, el tiempo que puedes permanecer en carrera aumentará y, como consecuencia, también tus puntos. Por último, en la «Death Bowl» asegúrate de permanecer siempre lo más alejado de la cornisa que puedas hasta que sólo queden unos cuantos coches.

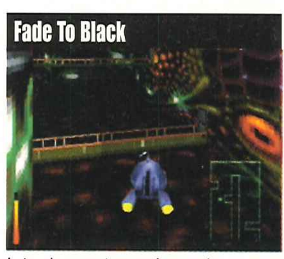
Disruptor

Disruptor no gozó de una excelente campaña de promoción cuando apareció, y es una lástima, porque es uno de los mejores clones de *Doom*.

Rellenar munición
Mientras juegas, pulsa SELECT para acceder al modo Mapa, y luego pulsa L1 para desconectar tiempo real. Ahora pulsa X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X.

Rellenar vida
Mientras juegas, pulsa SELECT para acceder al modo Mapa y luego L1 para desactivar tiempo real. Después pulsa TRIÁNGULO, X, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO.

Fade To Black



Introduce estas series en la pantalla de claves:

Nivel 01
CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO,



1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

MATERIA LOCATIONS FINAL FANTASY VII

MATERIA AMARILLA

Mimic
Necesitas un Chocobo Negro o Verde. Después debes ir al Continente Sur y entrar en la cueva del Este.

W-Item
Disco 2: Cuando asaltes Midgar, debes ir hacia el Sur por el túnel.

Invocación W
En la plaza de la batalla del Gold Saucer debes conseguir 65.000 puntos de batalla.

Magia W
En el Foso Mako, en la Cueva Norte, ve por el camino de la izquierda y cuando te reúnes con tus amigos, sube. Tres pantallas más adelante verás una luz azul brillante. Aquí tienes una materia contador, y la W-Magic está al lado de los árboles de la derecha.

Técnicas del enemigo
Puedes encontrar una en Shinra, en el piso 68. Hay otra debajo de la cama negra de Ancient City, y otra que puedes obtener gracias al Chocobo Verde en la Casa del Chocobo Sage.

Manipular
Cait Sith va equipado con esta materia cuando se une a tu equipo. También puedes comprarla en Rocket Town o en Fuerte Condor.

Golpemortal
Cuando vayas a Gongaga toma el camino de la izquierda. También puedes comprarla en Rocket Town o Fuerte Condor.

Sense
Hazte con ella en Ciudad Kalm o en Junon.

Morfo
La tienes en el Templo de los Ancianos.

Golpe total
La encontrarás en el Bosque de las Ranas cuando hayas derrotado a Última Arma.

Golpe doble
Ve al Avión Hundido.

Lanzar
Cuando Yuffie se una al equipo, ya la llevará consigo. También puedes comprarla en Rocket Town o en Fuerte Condor.

Robar
Cómprala en Kalm Town o, si no, cuando salves a Tifa en el Wallmarket, mata al Enemigo y la encontrarás.

MATERIA VERDE

Última
Después de evitar que el tren se estrelle en North Corel la conseguirás.

Escudo
En la última zona (la cueva Norte), cuando te reúnas con tus amigos, ve por el camino de la izquierda y luego por el que sube. La música cambiará.

Cura total
En el Disco 2, vuelve a Cañón Cosmo y entra en una de las tiendas que hay fuera de la estructura. Sólo puedes hacerlo mientras estés en el disco 2.

Fuego
Cloud ya va equipado con esta materia. También puedes comprarla en Wallmarket, Fuerte Condor, Costa Del Sol o Mideel.

Hielo
Cloud ya la lleva incorporada, pero puedes comprarlas en los mismos sitios que acabamos de citar.

Lightning
Igual que antes.

Contener
Compra la comida más cara de la granja de Chocobos. Después ve a Midel y encuentra al chico hiperactivo que tiene un Chocobo pequeño. Habla con el Chocobo y dale la comida que has comprado. Si todo va bien, te dará la Materia Contain.

Tierra
Puedes comprarla en Costa del Sol o Ciudad Kalm.

Destruir
Cuando estés en la falda de Nibbleheim, Sephiroth te la lanzará. Qué generoso.

Tiempo
Cómprala en Ciudad Gongaga o en Rocket Town.

Cometa
Está en alguna parte de la Ciudad de los Ancianos. Búscala en los alrededores del estanque.

Gravedad
Cómprala en Costa del Sol o Midel

Veneno
Cómprala en Ciudad Kalm o Costa del Sol. También puedes encontrarla en el edificio de Shinra.

Transformar
Caith Sith ya va equipado cuando se une a vosotros por primera vez. También puedes comprarla en Cañón Cosmo, Ciudad Gongaga, North Corel o Midel.

Mitificar
Cómprala en Cañón Cosmo.

Escudo
Puedes comprarla en una de las tiendas de materia de Junon.

Revivir
En Junon.

Sellar
Cómprala en Gongaga, Junon o Ciudad Kalm.

Recuperar
Cómprala en Ciudad Midgar, área 5, Wall Market, Midel o Fuerte Condor. También puedes encontrarla en el horno de Mako.

Salir
Rocket Town.

Barrera
Rocket Town.

MATERIA ROJA

Choco/Mog
Cuando llegues a la Granja de Chocobos, encontrarás a un Chocobo en la valla. Habla con él para conseguir la materia. Es un tipo estupendo.

Shiva
En la cueva que hay antes de llegar a Junon.

Ifrit
La conseguirás cuando hayas matado a Jenova Birth en el barco de Shinra.

Titan
Está cerca de la maquinaria de Gongaga.

Ramuh
Antes de correr con los Chocobos, mira en las taquillas.

Odin
Abre la caja de caudales y vence al Enemigo de la Mansión Shinra. La combinación de la caja es 36 derecha, 10 izquierda, 59 derecha, 97 derecha.

Leviathan
En Wutai, tienes que pasar por todos los pisos de la Pagoda.

Kujata
Hay un bosque antes de llegar a la Ciudad de los Ancianos. La materia está en la segunda pantalla.

Bahamut
En el Templo de los Ancianos, derrota al dragón de la estancia dorada.

Bahamut Zero
En el Cañón Cosmo, toca la materia roja enorme. Primero debes tener Bahamut Reborn.

Alejandro
En el Continente Norte, bajo la chabola del viejo hombre, la encontrarás en una cueva que hay al borde de un yermo helado.

Phoenix
Gana la mini guerra de Fuerte Condor.



TRUCOS A-Z

CUADRADO

Nivel 02
TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, X

Nivel 03
X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X

Nivel 04
X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO

Nivel 05
CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, X, TRIÁNGULO

Nivel 06
TRIÁNGULO, X, X, X, X, CÍRCULO

Nivel 07
CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X

Nivel 08
CUADRADO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO

Nivel 09
TRIÁNGULO, X, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO

Nivel 10
X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X

Nivel 11
CÍRCULO, CUADRADO, X, X, CUADRADO, X

Nivel 12
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X

Nivel 13
X, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO (utiliza este código si no logras salvar a la chica)

Trucos
Introduce estos códigos en la pantalla de claves para acceder a los trucos siguientes. Nota: debes introducir el Código de Activación de Trucos antes de los códigos. Pasa de los mensajes de Código Inválido cuando lo estés utilizando.

CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO

Una vez introducidos, sal de la pantalla de claves y vuelve a entrar de forma inmediata. Ahora puedes introducir esta fantástica serie de códigos:

Pon todas las películas
CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULOS, CÍRCULO, X

Escudo infinito
CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X

Hades
En el Avión Hundido, mira cerca del helicóptero estrellado.
Typhoon
Mata a Arma Última. En el Bosque de las Ranas, cuando estés en el árbol, ve a la derecha saltando sobre las vides.

Caballeros de la mesa redonda
Utiliza un Chocobo de Oro y ve a la isla del Noreste.

MATERIA AZUL
Absorción PG
Da con ella en el último tramo.

Absorción PM
Ve a la tienda de ítems de Wutai. Yuffie la roba, pero la recuperarás más adelante.

Turbo PM
Ve al Templo de los Ancianos.

Elemento básico
Consíguela en la Casa de Tifa, en las Montañas Nibbleheim o en el cuartel general de Shinra (piso 62).

Efecto añadido
En Cañón Cosmo, cuando Bugenhagen te escolta hasta la cueva.

Roba lo que puedas
En Wutai hay una cueva con una hoguera. Primero consigue la Leviathan Scales que está en la estancia previa al submarino de Junon.

Ataque final
Cuando ganes la batalla especial contra Prod Clod en Battle Square lo conseguirás.

Command Counter
En la Cueva Norte.

Magic Counter
Si ganas muchas carreras con un Chocobo en el nivel S la recibirás como premio.

Sneak Attack
Igual que antes.

Quadri Magia
Utiliza un Chocobo Negro o de Oro. Ve al Continente Sureste y entra en la cueva.

Todo
Red XII ya la tiene. También puedes comprarla en Fuerte Condor.

TÉCNICAS DEL ENEMIGO
Canción de la rana
En el bosque que hay antes de llegar a Cañón Cosmo tienes que luchar contra los sapos.

Suicidio Nivel 4
Debes quitársela a las ardillas que hay alrededor de Bonville (no puedes manipularlas, así que deberás esperar a que la invoquen contra ti).
Martillo mágico
En el foso que hay al Norte del Continente Oeste, está mezclado con las criaturas vegetales.

Viento blanco
La podrás conseguir gracias al cactus volador verde y blanco que hay cerca de Junon.

Gran guardia
En la Costa de Gongaga, trastea las conchas con tentáculos.

Susurro del ángel
En el tramo final, busca a la chica del bikini, sóbala (ejem) y luego ve por el camino de la derecha. Tras descender a la zona siguiente deberás luchar.

Fuerza del dragón
Busca al dragón que hay en el tramo final.

Fuerza mortal
En la costa Oeste del Continente Oeste, toca a la gran tortuga.

Lanzallamas
En la Mina Mithril, lucha contra los dragones voladores.

Láser
Lo tiene el Dragón Oscuro del último tramo.

Magia matra
La tiene el Custom Sweeper de la zona de Midgar.

Mal aliento
Lo tiene Mad Oscar en la Zona del Témpano, más o menos en el mismo lugar que el Angel Whisper.

Beta
Cerca de la Mina Mithril hay un pantano, y dentro una serpiente que posee esta técnica.

Aqualung
Lo conseguirás mientras lucha contra Chimera alrededor del Gold Saucer.

Trine
La tiene el Guardián de Materia de Gaea's Cliff.

Aliento mágico
En el último tramo, trastea a los parásitos.

Puñetazo goblin
¿Te acuerdas del lugar donde encontraste la Nuez Zeio? Toca a los Goblins con guantes que hay allí y conseguirás el puñetazo goblin en menos que canta un gallo.

Chocobuckle
Primero consigue el L4 Suicida y luego ve a la zona que rodea a Midel y busca un Chocobo. Mata a todos los demás enemigos menos a uno y utiliza el L4 Suicida contra ellos y el Chocobo utilizará el Chocobuckle contra ti.

Muerte de nivel 5
Consíguela gracias a los mismos enemigos que te han proporcionado el Aliento mágico.

Sentencia de muerte
En la cueva que Buggenhagen te enseñó en Cañón Cosmo.
Roulette(Ruleta). Quítasela al Tratante de muerte. Puedes encontrarlo en la misma zona que el Angel Whisper y el Bad Breath.

Flama de sombra
Igual que el anterior, aunque ahora debes luchar contra la criatura arácnida.

Caja de pandora
La tiene el mismo tipo que te dio la Flama de sombra.

TRUCOS GENERALES
Submarino diferente
Cuando luches contra Shinra en el agua, después de conseguir el submarino en Junon, pierde. Cuando pierdas, volverás a Junon y el Perro no se interpondrá en la puerta. Cuando vuelvas al submarino, entra por la puerta roja.

Utilización de materia MP/HP
El propósito de esta materia consiste en aumentar los Límites Medios rápidamente. Si tienes 999 HP y te hieren por un total de 500 HP, tu barra sigue llena, aunque el nivel sea cuatro.

Chocobo Stamina
Mantén pulsado R1 + R2, pulsa repetidas veces CUADRADO y tu stamina se rellenará.

Metamorfosis
Cuando metamorfoseas algo, pueden pasar muchas cosas. Por ejemplo, si cambias el Anillo del Dragón, pasa automáticamente a MBarrier y Barrier.

Limit Breaks
Siempre empiezas la partida con un Limit Break. Conseguirás el segundo cuando hayas utilizado el primero diez veces en batalla. Cuando tengas el segundo para un nivel, querrás que se abra un nivel nuevo, ¿no? Sólo tienes que matar de 40 a 80 enemigos. Por ejemplo:
Cloud está en el Nivel Límite 2. Ya tiene Bladebeam y Chimizzard. Quieres conseguir su nivel de Limit Break 3, por lo que tienes que conseguir que mate entre 40 y 80 enemigos. Los Limit Breaks de nivel 4 no se obtienen en combate. Además, sólo pueden aprenderse cuando ya se dominan los dos Limit Breaks del Nivel Tres. Deben estudiarse en los Manuales que se van encontrando. Aquí tienes una lista para poder encontrar los manuales para cada Limit Break de Nivel Cuatro:

Cloud
Consigue 32.000 en la Battle Square y cambia los puntos por el manual (Omnislash).

Barret
Ve a Corel del Norte y entra en la casa que hay en la cima de la colina. La mujer que hay allí te lo dará (Catastrophe).

Tifa
Toca su tema en el piano de su casa de Nibleheim. X, CUADRADO, TRIÁNGULO, L1 + TRIÁNGULO, L1 + CUADRADO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, L1 + X, CÍRCULO, X, CUADRADO. Asegúrate de que Tifa está en tu equipo (Final Heaven).

Yuffie
Vence en todos los pisos de la Pagoda de Wytai (All Creation).

Vincent
Vuelve a la cascada que hay cerca de Junon en el disco 3. Primero tienes que ir mientras estás en el disco 2. Si no lo haces no lo podrás conseguir (Chaos).

Red XII
Abre la caja fuerte de la Mansión Nibbleheim y derrota al enemigo. 36 derecha, 10 izquierda, 59 derecha, 97 derecha (Cosmo Memory).

Cid
Mira en el Avión hundido cuando tengas el submarino. Está en un cofre (Highwind).

Aerith
Primero necesitas unas cien victorias. También te hará falta el *Buggy*. Luego ve a Costa del Sol con el *Buggy* pero no lo dejes para entrar en la ciudad. Habla con los tipos que hay cerca de la nave y deja que te lleven a Junon. Cuando estés allí, habla con el chico que agita sus manos (lleva un traje blanco) y haz que te saque de Junon. Conduce el *buggy* un poco hacia el Noreste. Deberías ver una cueva con dos cosas pegadas a los lados.

Éste es el hogar del hombre durmiente. Si hablas con él te dirá las victorias que llevas. Tu objetivo es que ese número sea superior a 100 y que los dos últimos dígitos sean iguales (100, 111, 255...) Cuando lo consigas, habla con el hombre. Debería levantarse y darte un ítem llamado «Mithril». No aparecerá en tu inventario pero no te preocupes porque lo tienes.

Ahora vuelve al Continente Central pasando por Junon. Cuando estés allí, ve a la casa del Herrero y habla con él. Espera hasta que suba las escaleras y toma el ítem que se esconde en la caja pequeña que hay en la pared. ¡Y ya lo tienes! PSP

Código invencibilidad
TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO.

Selector nivel
CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CUADRADO.



Ahora todo el mundo juega a *FIFA '98*, pero si todavía tienes una copia de este simulador de fútbol, mejórala con unos cuantos trucos. En la pantalla de opciones de partido, introduce los códigos siguientes y cada vez que hayas tecleado uno bien oirás un sonido que lo confirmará. Sal de la pantalla de opciones y destaca la opción Reanudación del Partido. Después pulsa CUADRADO para acceder al nuevo menú de opciones.

Muros invisibles
X, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO.
Este truco crea muros invisibles para un partido de cinco contra cinco. Y todos sabemos lo divertido que puede llegar a ser encerrarse en una sala con nueve tipos sudorosos.

Balón parabólico
TRIÁNGULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, X, X.
Podrás hacer grandes parábolas con el balón.

Balón loco
X, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X
Resulta muy difícil controlar el balón. En realidad es una inutilidad de truco.

Dream team
CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO, CUADRADO.
Los dos equipos son súper rápidos. Fantástico.

Stupid team
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, X
Con este truco, tu equipo y el portero jugarán fatal. Es lo más parecido a la realidad. Al menos en nuestro caso, porque si nos tuviéramos que poner unos pantalones cortos y saltar al terreno de juego...

Penalti
CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO
Consigues chutar un penalti de forma inmediata.

Súper poder
TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.
Concede a tu equipo un disparo más potente.

Súper portero
CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO
Si quieres un portero que lo pare todo, debes activar este truco.

Súper ataque



1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

● Analizado: PSP N.º 8 ● Puntuación: 90%

Crash Bandicoot 2

PlayStation Power te cuenta cómo solucionar todos los secretos y todas las gemas escondidas en *Crash Bandicoot 2*...

WARP ROOM #1 JUNGLE

TURTLEWOODS
Caja de gemas: Destruye todas las cajas, incluso las que encuentres en el área secreta.
Gema azul: Repite el nivel sin destrozar ninguna caja.
Sala secreta: Da un barrigazo contra la baldosa de enfrente.

SNOW GO
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.
Gema roja: Accede mediante el nivel Air Crash.
Área secreta: Accede a través de la senda deformada secreta desde el nivel Air Crash.

HANG EIGHT
Caja de gemas: Destroza todas las cajas (debes tener una Gema azul).
Toma todas las gemas: Completa el nivel lo más rápido que puedas.
Área secreta: Hay un área de gemas después del área de *bonus*.

THE PITS
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

CRASH DASH
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

WARP ROOM #2 GLACIAL

SNOW BIZ
Caja de gemas: Destroza todas las cajas (primero debes tener la Gema roja).

AIR CRASH
Caja de gemas: Sigue el camino normal y después repite el nivel otra vez.
Gema roja: Accede a través del área secreta SNOW GO.

BEAR IT
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

CRASH CRUSH
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

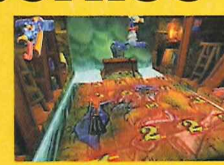
THE EEL DEAL
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.
Gema verde: Al final del área secreta.
Área secreta: Salta a través del callejón sin salida.

WARP ROOM #1 JUNGLE

Enemigo–RipperRoo







Ripper Roo tiene dos formas diferentes de ataque que combinan las cajas de TNT y nitroglicerina. Sólo podrás hacerle frente y reducir su barra de energía después de que haya usado la nitroglicerina. Mientras esté colocando la primera serie de cajas de TNT, quédate al fondo de la plataforma, en la esquina inferior izquierda, para evitar daños. Trasládate a la esquina inferior derecha para que no te alcancen las cajas de nitroglicerina. Quédate al fondo de la plataforma, en el centro, para esquivar los siguientes ataques con TNT y vuelve a la parte derecha para librarte del próximo ataque con nitroglicerina. Para combatir el siguiente ataque con TNT, quédate en la parte izquierda de la plataforma, debajo mismo de la primera caja de TNT que coloque Ripper Roo, y trasládate al fondo de la plataforma, en la esquina izquierda, para que no te alcance el último ataque con nitroglicerina. No es tan complicado como parece.

WARP ROOM #2 GLACIAL

Enemigo–Komodo Bros







Espera en el borde exterior de la pista a que el hermano Komodo giratorio se acerque y entonces gira tú también para desviarlo. Repite esta acción hasta que se maree y se caiga y entonces deslízate para atacarle. Cuando el segundo de los Komodo empiece a lanzar cuchillos, corre alrededor de la pista intentando que éstos queden detrás todo el tiempo y procurando no tocarlos. Cuando hayas hecho un círculo completo, el primer hermano Komodo empezará a girar de nuevo, pero esta vez tendrás que moverte todo el tiempo alrededor de la pista para evitar los cuchillos mientras haces un ataque en torbellino para desviarlo. Debes repetir esta acción tres veces para derrotarlos de una vez por todas.

TRUCOS A-Z

TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X
Los delanteros de tu equipo serán muy rápidos. Es una ventaja un poco injusta pero qué le vamos a hacer.

Súper defensa
CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO
En este caso contarás con la defensa más rápida del planeta.

No se vayan todavía, aún hay más. Quedan algunos trucos por probar. Introduce estos códigos como antes, pero para que funcionen tienes que salir del juego e ir a la pantalla de Selección de Partido y entrar en el modo Opciones. Al final del menú podrás activar los códigos.

Paleta ausencia
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X
Podrás hacer que todos los trucos anteriores que estuvieran activados pasen a no estarlo.

Duo dinámico
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO
Ropa con los colores de *Batman y Robin*. ¿Por qué? Todavía no lo sabemos.

Oktoberfest
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO
Los jugadores irán vestidos como amas de casa alemanas.

Formal
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO
Hace que los conjuntos de los jugadores tengan un aspecto formal.

Equipo EA
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO
Partido amistoso con los desarrolladores de *FIFA '96*.

Federación
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, X
Puedes jugar con Mr.Spock en un ambiente Trekkie.

Invisible
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO
Jugadores transparentes.

Fighting Force

No es un gran juego en el universo de la PlayStation, pero si lo tienes y te van los trucos, te encantará

WARP ROOM #3 SEWER

PLANT FOOD
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.
Gema amarilla: Completa el nivel con rapidez.

SEWER OR LATER
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.
Toma todas las gemas: Pasa el primer punto de control (debes tener la Gema amarilla).

BEAR DOWN
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.

ROAD TO RUIN
Caja de gemas: Destroza todas las cajas, incluyendo las de Diggin' It.
Toma todas las gemas: Completa el camino más complicado.

UN-BEARABLE
Caja de gemas: Destroza todas las cajas incluyendo las de las áreas secretas.
Área secreta: Está después del Cristal Esclavo y del nivel 26 (recupera el osezno).

▲ Los ventiladores gigantescos y los fosos helados son dos de los peligros que aguardan a nuestro peludo héroe. Por suerte, es capaz de realizar varios movimientos nuevos en esta segunda entrega

WARP ROOM #3 SEWER

Enenmigo-Tiny

En cuanto aparezca Tiny empezará a perseguirte alrededor de las puntas de las columnas que forman las plataformas. Debes mantenerte un tanto alejado de él para evitar que te aplaste. Después de un rato, algunas plataformas se pondrán rojas, y esto quiere decir que están a punto de caer. Debes hacer que Tiny muerda el anzuelo y suba a las plataformas rojas antes de que se caigan y luego encontrar una plataforma verde sobre la que quedarte. Debe rás repetir esta operación tres veces para derrotarlo. No es muy difícil, pero debes mantener la calma.







▼ Durante su aventura, Crash deberá enfrentarse a un montón de desafíos, y aunque los escenarios son muy bonitos y uno no puede evitar contemplarlos, será mejor que te concentres en lo que tienes que hacer. Si no, ¿para qué hemos pasado un montón de horas descubriendo los secretos y derrotando a los enemigos para ti?







▲ Mucho me temo que en situaciones como ésta ya te puedes ir despidiendo de una vida.

WARP ROOM #4 CAVE

HANGIN' OUT
Caja de gemas: Completa el camino secreto.
Área secreta: Ve hacia atrás por el agua, sube al suelo y regresa al final del nivel sobre el iceberg.

DIGGIN' IT
Caja de gemas: Completa el camino difícil.
Toma todas las gemas: Está en el camino difícil. No le dejes pasar, no te lo puedes permitir.

COOL HARD CRASH
Caja de gemas: Toma el camino difícil (en el punto de control del nivel superior) y vuelve al camino del Este.
Toma todas las gemas: Escoge el camino difícil.

RUINATION
Caja de gemas: Destroza todas las cajas.
Toma todas las gemas: Necesitas la Gema verde.

BEE-HAVING
Caja de gemas: Completa el área secreta.
Gema morada: En el área secreta.



WARP ROOM #4 CAVE

Enemigo–N Gin









En la primera fase del ataque de N. Gin deberás lanzar manzanas contra sus armas láser, mientras estén abiertas, al tiempo que eludes los láseres. Una vez has conseguido destruir sus armas, N. Gin pondrá en práctica el segundo plan de ataque. Tú deberás seguir lanzando manzanas a las cajas rojas de cuenta atrás que se encuentran en sus hombros cuando se abran, al tiempo que esquivas los proyectiles. Cuando destruyas una de las cajas, los proyectiles se convertirán en balas que cruzarán la pantalla de manera horizontal. No es muy justo, pero qué le vamos a hacer.



este par de trampas que te ofrecemos.

Invencibilidad y selector de nivel
En la pantalla principal (en la que aparece 1 Jugador, 2 Jugadores y Opciones) mantén pulsado IZQUIERDA, CUADRADO, L1 y R2 hasta que aparezca Modo Trucos en la parte baja de la pantalla. Selecciona con rapidez Opciones y podrás activar invencibilidad o empezar cualquier nivel. Lo malo es que con estos trucos, el juego pierde todo interés. Así no hay quien pierda.

Frogger



Vidas infinitas
Activa la pausa e introduce DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

Cualquier nivel
Activa la pausa y pulsa DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, R1, L1, R1, L1, CÍRCULO.

G-Police



¿Queréis unos cuantos trucos y claves?

Todas las armas y la munición
En la pantalla de selección de armas, mantén pulsado L1, L2, R1, Círculo, Triángulo, Cuadrado y pulsa IZQUIERDA.

Y estas claves...
35 SAGLORD
34 NIKNAK
33 CAKEBOY
32 ROSSCO
31 PUGGER
30 JIMMAC
29 THONBOY
28 STUBOMB
27 EDFIRE
26 EUANLEC
25 ANGUSF
24 STEVEOT
23 CLAREC
22 JONRITZ
21 IAINTHOD
20 TSLATER
19 BIONIC
18 ANDYCROW
17 TONYMASH
16 THEYOLK
15 OLLIEB
14 YERMAN
13 ANDYMAC
12 KIMBCHS
11 ANDOOOO
10 DELUCS
9 DAZMAN
8 MAZMAN
7 SAEGGY
6 WENSKI
5 JOJOGUN
4 ACEDUF
3 SONAGAV
2 DOLMAN
1 MADGAV

1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

WARP ROOM #5 SPACE



PISTON IT AWAY
Caja de gemas: Destruye todas las cajas, incluyendo las que están en el camino difícil.
Toma todas las gemas: Debes completar el camino difícil.

ROCK IT
Caja de gemas: Destruye todas las cajas.

NIGHT FLIGHT
Caja de gemas: Completa el camino difícil.
Toma todas las gemas: Completa el camino difícil.

PACK ATTACK
Caja de gemas: Destruye todas las cajas.
Toma todas las gemas: Completa el camino de las Gemas verdes.

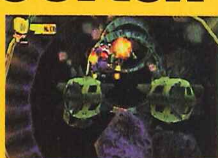
SPACED OUT
Caja de gemas: Completa el camino alternativo.
Toma todas las gemas: Debes conseguir las cinco gemas.

WARP ROOM #5 SPACE

Enemigo – Neo Cortex





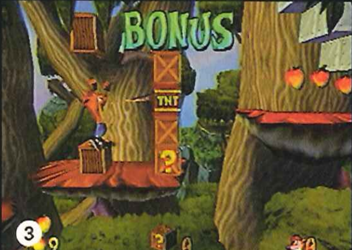


Para vencer al malvado doctor Neo Cortex, debes perseguirle a través del túnel y girar contra él tres veces antes de que escape. Corre tras Cortex mientras esquivas los cantos rodados y las minas, pero no te preocupes si topas con alguno porque Cortex reducirá la marcha y te esperará. Mata a Cortex y habrás completado el juego.

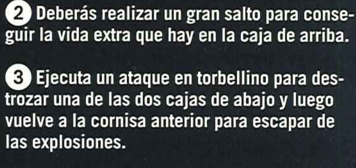
AREA DE BONUS CRASH BANDICOOT 2





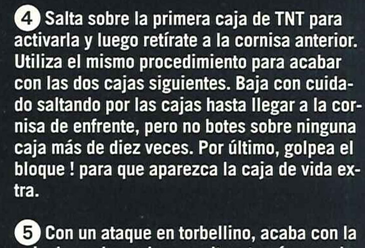






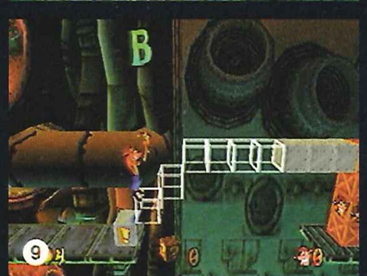












1 Camina por las cornisas, recoge las manzanas y la vida extra de la primera caja ?, y luego utiliza la baldosa ? para volver al nivel.

2 Deberás realizar un gran salto para conseguir la vida extra que hay en la caja de arriba.

3 Ejecuta un ataque en torbellino para destrozar una de las dos cajas de abajo y luego vuelve a la cornisa anterior para escapar de las explosiones.

4 Salta sobre la primera caja de TNT para activarla y luego retírate a la cornisa anterior. Utiliza el mismo procedimiento para acabar con las dos cajas siguientes. Baja con cuidado saltando por las cajas hasta llegar a la cornisa de enfrente, pero no botes sobre ninguna caja más de diez veces. Por último, golpea el bloque ! para que aparezca la caja de vida extra.

5 Con un ataque en torbellino, acaba con la caja de madera y luego salta a través cuando la caja empiece a botar. Ten mucha precaución cuando intentes recoger la vida extra que hay entre las dos cajas de TNT.

6 Golpea el bloque ! para que aparezcan las cajas invisibles y vuelve a través del pasillo estrecho para conseguir la vida extra. Activa la caja de TNT y luego retírate a la cornisa anterior para ponerte a salvo.

7 Salta sobre el bloque ! para que aparez-

TRUCOS A-Z

Gex

Para acceder a un truco Selector de Nivel y otro de Acceso a todas las Áreas mantén pulsado R1 y luego ve a la pantalla de menú de Ítems e introduce las secuencias siguientes mientras continúas pulsando R1:

Selector de nivel
En la Cúpula, pulsa X, CUADRADO, X, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO.

Acceso a todas las áreas
En cualquier nivel pulsa CUADRADO, START, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, START.

Poder total
Para los siguientes códigos, activa la pausa y mantén pulsado R1 mientras introduces las secuencias. No puede ser más fácil.

99 vidas – ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO, DERECHA. CUADRADO, ABAJO
Escupinajo eléctrico- DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, IZQUIERDA
Aliento helado – CÍRCULO, CÍRCULO, IZQUIERDA, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA
Aliento llameante – X, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA
Invencibilidad – X, CUADRADO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA
Súper salto – X, CÍRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, DERECHA.

Y aquí tienes todas estas claves...
Para tu deleite, hemos incluido una lista completa de claves.

Cementerio 2	SVZFKHGP
Cementerio 3	BXRFYHGP
Cementerio 4	ZVTCYHGP
Jungla1	KXVKRHKP
Jungla 2	CVHCSHKP
Jungla 3	SVKLPHKP
Jungla 4	CVBLPHKP
Toonville 1	RVTCSHGP
Toonville 2	XVVBRHKP
Kung Fu 1	YTCHPHKP
Kung Fu 2	ZTDHPHKP
Kung Fu 3	DXVGRHKP
Rezopolis	GYVYRHKP

Gunship 2000

Más armas
En la pantalla de carga, mantén pulsado L1 y R1 para conseguir unas cuantas armas más de las habituales.





















can los bloques invisibles y se cree la plataforma. Golpea la caja de TNT y luego retírate a un lugar seguro. Haz que Crash destruya la caja sólida para dejar libre el bloque ! que hará aparecer una escalera que lleva a la siguiente plataforma.

8 Utiliza el bloque para llegar a lo más alto de la primera plataforma y luego ejecuta un salto deslizante para hacerte con la vida extra de la segunda. Deja libre la caja ! y golpéala para crear la plataforma que conduce a la cornisa siguiente.

9 Golpea el bloque ! para crear la plataforma que conduce a la cornisa siguiente y luego baja destrozando las cajas hasta conseguir dos vidas extras.

10 Golpea una de las cajas de abajo para activar la caja de TNT y luego quédate al final de la cornisa para no salir dañado. Tendrás que ir rápido para conseguir la vida extra que hay en la cornisa siguiente. No te olvides de tomar la vida extra que hay en la segunda caja ?

11 Arrástrate por debajo del primer grupo de bloques y deslízate bajo el segundo. Deslízate también contra los dos bloques ! que vienen a continuación para crear la senda que cruza las cajas de nitroglicerina y el camino que conduce a la caja de vida extra.

12 Golpea los bloques ! uno detrás de otro para crear la plataforma siguiente. Consigue la vida extra que hay en la caja ? cuando te dirijas a la plataforma siguiente.

13 Ejecuta un salto muy alto para llegar a la caja de arriba y luego un barrigazo para aplastarlas. Utiliza el bloque de la flecha para botar sobre la primera caja de nitroglicerina y luego haz un salto deslizante sobre la siguiente caja con flecha. Hay una vida extra en la segunda caja ? que hay sobre las cajas de TNT.

14 Utiliza el bloque de la flecha para conseguir la vida extra que hay en la cornisa de arriba y luego lánzate con un barrigazo sobre las cajas para hacer que aparezca otra.

15 Sigue el rastro de manzanas hasta la cornisa inferior. Salta sobre la caja fuerte para alcanzar la vida extra que hay arriba. Cuando llegues al último grupo de cajas de TNT salta sobre la primera y después salta con rapidez encima del resto y sobre la baldosa ? para volver al nivel previo.

16 Ejecuta un gran salto en combinación con un ataque en torbellino para romper la caja de arriba y poder pasar.
Salta sobre las cajas de TNT y luego realiza un salto muy alto sobre las cajas y salta sobre la plataforma siguiente antes de que exploten las cajas.

17 Sigue el rastro de manzanas que rodea las cajas de nitroglicerina y que te conduce a la cornisa siguiente. Utiliza las cajas para sortear las cajas de nitroglicerina. No botes encima más de una vez.

18 Quédate de pie sobre el pistón y espera a que se eleve antes de saltar sobre las cajas. Desde el segundo pistón deberás ejecutar un salto deslizante para sortear las cajas de nitroglicerina. No rompas las cajas que hay al otro lado de las cajas de nitroglicerina ya que las necesitarás para llegar a las cajas invisibles cuando estén activadas. Para llegar al final de la plataforma debes ejecutar un salto deslizante cuando el pistón se esté elevando.

19 Salta hasta la luciérnaga para animarla a guiarte por las cornisas. Utiliza el rastro de manzanas para llegar hasta la cornisa de abajo. Ten cuidado con el agujero que hay detrás de la caja de nitroglicerina, no se aprecia muy bien. Recoge todas las manzanas de las cajas antes de convencer a la luciérnaga para que siga contigo. Deberás ejecutar una serie de deslizamientos rápidos para poder sortear los montones de cajas de nitroglicerina.

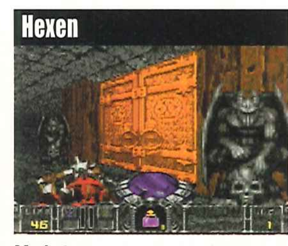
20 Salta deprisa hasta caer sobre el pistón y después sobre la plataforma de enfrente antes de que te veas empujado de vuelta a las cajas de nitroglicerina de arriba. Destroza la caja de la vida extra y luego salta sobre la primera pila de cajas. Después salta sobre la segunda pila antes de que explote la caja de TNT.

TRUCO
ESCUDO EXTRA
Cuando Crash muera, pulsa ARRIBA + CÍRCULO. Cuando vuelva a aparecer, irá provisto de una máscara muy útil. PSP

¡TRUCOS! CrashBandicoot2

Invulnerabilidad
Este vez pulsa R1 y R2 en la pantalla de carga y verás como te vuelves un tipo mucho más «irresistible».

Hexen



Modo trucos
Desde el menú Principal ve a la pantalla de Opciones y selecciona Pad Config. Mantén pulsado R2 y pulsa DERECHA, ABAJO, DERECHA, TRIÁNGULO y X en la pantalla de configuración del Pad. Si todo va bien, oirás un sonido. Después de empezar una partida, activa la pausa y verás una opción de Trucos. Así podrás acceder al modo Dios, a todas las armas y llaves y a otras opciones.

Impact Racing

Para conseguir invulnerabilidad, introduce I AM IMMORTAL.
Para armas ilimitadas, introduce LOADSOFSTUFF
Para ver la secuencia final introduce JOURNEYS END

Jet Rider



Es un juego un poco flojo, pero ofrece algunos desafíos interesantes. Si quieres llegar a lo más alto de la tabla clasificatoria, debes conocer los trucos que te proponemos a continuación.

Piruetas más fáciles
Con este truco conseguirás ejecutar las piruetas de forma más sencilla y rápida, pero el problema es que primero debes completar el juego. Cuando lo hayas acabado verás una burbuja en la que se lee Acceso a Códigos. Pulsa ABAJO, CÍRCULO, IZQUIERDA, L1, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA.

Acceso a todas las carreras
Con este truco podrás jugar a la carrera que prefieras sin tener que ganártelo con el sudor de tu frente. Ve a la pantalla de Opciones y sitúa la dificultad en Amateur. Después haz que el presentador del trofeo sea un hombre. Vuelve a la pantalla principal pulsando Start e introduce la secuencia siguiente en el pad del jugador uno: ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA.

Ahora vuelve a la pantalla de opciones pulsado IZQUIERDA una vez y X para seleccionar. Decídete por la dificultad Profesional y por el presentador Rider's Choice. Vuelve otra vez a la pantalla principal pulsando START e introduce el código siguiente en el mando del jugador 1: ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA.

Oirás un sonido si el truco funciona. Ahora sal y corre en la carrera que prefieras. Es genial.



● Rage Racer: Analizado Nº 4 ● Puntuación: 94%

Namco Racers

Todos los trucos para los juegos de carreras más geniales...

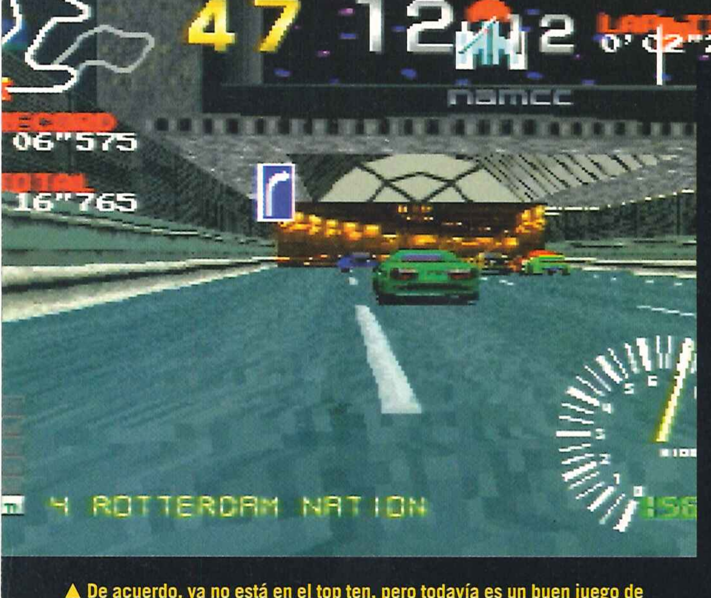
RIDGE RACER NAMCO RACERS

Coches extra
Elimina a todos los alienígenas del juego Galaga para ganarte un «perfect». Si eres lo bastante hábil para hacerlo, conseguirás doce coches estándar. Si no, te quedarás con dos palmos de narices.

Devil car
Cuando quedes el primero en las tres pistas estándar, ve a Time Trial y descubrirás que corres contra dos coches. El tercero es el Devil Car. Tendrás que adelantarlo en la segunda vuelta, mientras está parado. A partir de aquí, la cosa empieza a ponerse difícil. Deberás mantenerte pegado a la línea de carrera para evitar que esa monstruosidad negra te adelante. Si lo consigues, el Devil car aparecerá a la izquierda en la pantalla de selección de vehículos.

Modo espejo
Empieza una carrera y conduce hasta la pista. Da media vuelta y retrocede hasta la salida a toda velocidad. Encontrarás una barrera, pero sigue conduciendo y la atravesarás. ¡*Voilà*! Ya estás en la versión espejo de la pista. ¡Qué astuto!

Objetos móviles
Ve a la pantalla de títulos y mantén pulsadas las teclas L1 + R1. Descubrirás que si pulsas los otros botones, puedes mover el logo de *Ridge Racer*. También puedes utilizar este mismo truco en la pantalla de Selección de coche y pista para aumentar o reducir la velocidad de rotación.



▲ De acuerdo, ya no está en el top ten, pero todavía es un buen juego de carreras. Nosotros todavía jugamos aquí en la redacción. En serio. Es maravilloso. Como un viejo amigo.












Rachel de apoyo
Para conseguir que Rachel sea tu compañera de apoyo, introduce la secuencia siguiente en la Pantalla de Título:
IZQUIERDA, DERECHA, R1, L2, L1, R2, ARRIBA, ABAJO, TRIÁNGULO, SELECT.
Podrás contar con ella como compañera de apoyo, pero asegúrate de seleccionarla en la categoría Compañero de Apoyo del menú de opciones.

Tex de apoyo
Para que sea Tex el que te apoye, introduce la secuencia siguiente en la Pantalla de Título:
ARRIBA, ABAJO, L1, R2, R1, L2, IZQUIERDA, DERECHA, SELECT.
Podrás contar con Tex como compañero, pero, igual que antes, deberás seleccionarlo en la categoría Compañero de Apoyo del menú de opciones.

Modo extra
Cuando hayas completado el juego en el modo Regular y en el modo Súper puedes acceder al modo Extra. No sabemos cómo es, así que deberás comprobarlo con tus propios ojos.

Súper salto
Cuando hayas ganado la partida, puedes repetirla en el modo Súper. Aquí podrás saltar seis veces de una vez en lugar de tres.

Loaded



Para tener acceso a estos códigos, ve a la Pantalla de Opciones de partida y mantén pulsado L1 y L2 durante diez segundos. Después introduce las combinaciones siguientes para activar el truco que prefieras:

Salud
DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CÍRCULO

Munición
ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO

Poder
DERECHA, ABAJO, DERECHA, TRIÁNGULO






◄ ¿Cómo puede ser que el primer juego de PlayStation (y esta secuela) sean tan superiores a la mayoría de juegos de carreras que hoy en día inundan todas las estanterías? No se entiende.

▼ Es increíble. Desde luego, la conducción es lo más importante, pero todas esas modificaciones de pistas, modos espejo, coches secretos y demás virguerías. ¡Genial!

▲ Y entonces llegó *Ridge Racer Revolution.* No fue una gran revolución aunque sí introdujo ciertas mejoras.




RIDGE RACER REVOLUTION NAMCO RACERS

Coches extra
Si consigues un resultado perfecto en el juego Galaga (tienes que cargarte a los 40 enemigos, sin excepción), podrás acceder a 12 vehículos extra.

Opciones secretas
No le dispares a ninguna nave durante el juego Galaga. Cuando todos los enemigos hayan pasado, empezará una breve exhibición de fuegos artificiales. Selecciona «Otra» pantalla y podrás acceder a los modos Normal, Mañana, Tarde y Noche.

Control del foco de luz
Mantén pulsadas las teclas L1 y R1 en la pantalla principal (pantalla Game Sart) y podrás cambiar la intensidad del foco de luz. ¿Sirve de algo? Sinceramente, no. Pero ¿es divertido? No, la verdad es que no. ¿Por qué existen trucos tan poco productivos?

Modo buggy
Si completas el juego Galaga con un porcentaje de aciertos del 100%, podrás convertir tus coches en pequeños *buggies*. Por otra parte, si cuando enciendes la PlayStation, mantienes pulsadas las teclas L1, R1, SELECT, ABAJO y TRIÁNGULO, obtendrás una súper arma láser con la que podrás jugar al Galaga con muchas más probabilidades de acierto.

Manipulación del retrovisor
Pulsa START para poner el juego en pausa. Mantén apretada la tecla TRIÁNGULO y pulsa L1 para deshacerte del retrovisor.

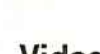



Vidas
IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO

Bombas inteligentes
R1, R2, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, R1, R2, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO

Salto de nivel
X, R1, TRIÁNGULO, R1, CUADRADO, CÍRCULO, R2, R2, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, X

Selector de nivel
ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO



Juega una partida interesante
Para jugar una partida mejor, llévate *Loaded* al mercadillo y cámbialo por una copia de *Tomb Raider 2*.

Lone Soldier



Mientras juegas, activa la pausa e introduce:

Modo Dios
ARRIBA, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, IZQUIERDA

Salto de nivel
ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO, DERECHA

Armas y munición a tope
DERECHA, ABAJO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, DERECHA

The Lost World

Modo Trucos
Introduce las claves siguientes para activar los trucos correspondientes. Nota: al activar algunos de estos trucos se pueden desvanecer algunos efectos de sonido.

Cazador
CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, X

Presa humana
TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X

Velociraptor
CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X

Tyrannosaurus
TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X

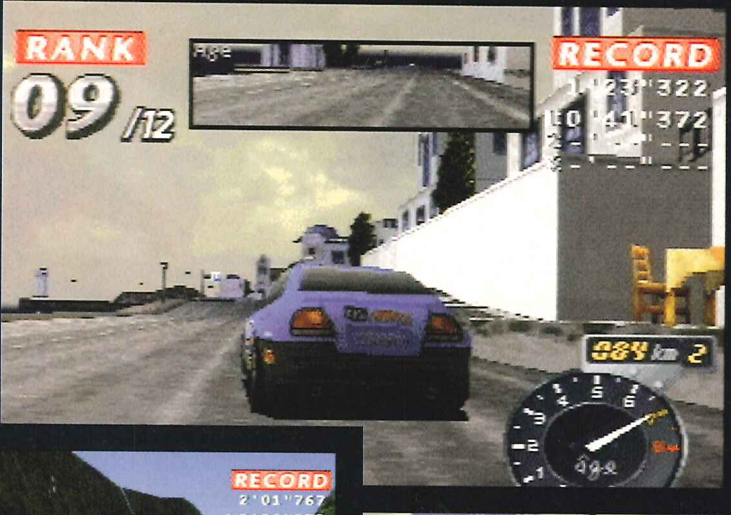
Compy gallery en pantalla
X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CÍRCULO

Hunter gallery en pantalla
TRIÁNGULO, X, CUADRA-



1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO



Pulsa R1 si quieres que vuelva a aparecer.

Zoom
Desde el punto de vista exterior, pon el juego en pausa. Mantén apretado TRIÁNGULO y pulsa R1 y L1 para desplazar el zoom dentro o fuera del coche.

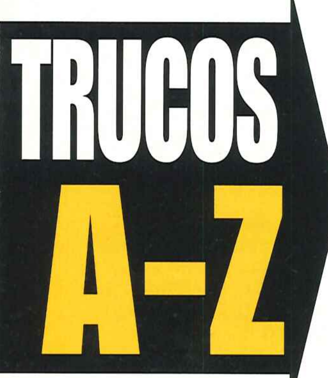
Modo spinning point
Elige una carrera Time Trial, pulsa «Start» y mantén el acelerador y el freno apretados hasta que aparezca la pista. Emprende la carrera con normalidad, pero fíjate bien porque de vez en cuanto verás un mensaje en la pantalla que pondrá «Spinning Point». Cuando pases por uno de estos puntos, tienes que intentar girar soltando el dedo del acelerador y volviendo a pulsarlo rápidamente. Cuanto mejor derrapes, más puntos ganarás.

Modo espejo
Empieza el juego y conduce un trozo del recorrido. Gira sobre ti mismo y verás una barrera que te impide ir en dirección contraria. Lánzate hacia ella a toda pastilla y choca contra ella a 100km/h. Si lo consigues, deberías poder atravesarla y continuar la carrera en sentido contrario. Nos encanta este truco.

Coches especiales
Para conseguir los coches Devil, Kid y White Angel, tienes que completar los niveles Novice, Advanced y Expert en modo normal y, posteriormente, hacer lo mismo otra vez pero esta vez en el modo Time Trial. En el nivel Novice podrás acceder al coche Devil; en el Advanced, al Kid; y en el Expert, al White Angel. ¡Fácil!











▲ *Rage Racer*. La imagen en general no es demasiado nítida, pero la jugabilidad es incluso mejor que la de los fabulosos gemelos *Ridge*.

▲ ¿Qué me dices de esta excentricidad de coches? Lo que le diferencia de los *Ridge*, es que *Rage* ofrece mucho más. Más pistas, más variedad, más coches y, lo más importante, es mil veces más divertido.

TRUCOS A-Z

DO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, X

Human prey gallery en pantalla
TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO

Velociraptor gallery en pantalla
CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO

T-Rex gallery en pantalla
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO

Claves de nivel
Cazador
CÍRCULO, CÍRCULO, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO

Raptor
CÍRCULO, CÍRCULO, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X

T-Rex
CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO

Pres
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO

Madden NFL '98

¿Habías oído hablar alguna vez de un juego de fútbol americano que escondiera estadios secretos? Nosotros tampoco hasta que descubrimos estos trucos. Y son realmente excepcionales, siempre y cuanto te guste este deporte. Si lo quieres intentar, debes introducir estos códigos en la pantalla Crear Jugador. Que lo disfrutes.



Equipo	Nombre
EA Sports Team	ORRS HEROES
Tiburon Team	LOIN CLOTH
All Time Leaders	LEADERS
All Time All Maden	COACH





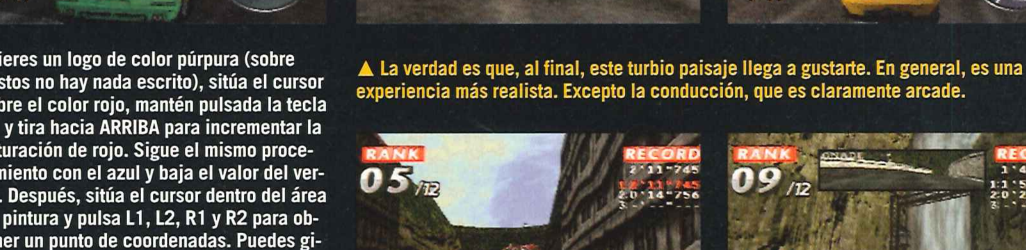

¡TRUCOS!
Namco Racers



▲Y, por si lo has olvidado, *Rage Racer* también incluye algunas de las colinas más altas que jamás hayas visto.







▲ La verdad es que, al final, este turbio paisaje llega a gustarte. En general, es una experiencia más realista. Excepto la conducción, que es claramente arcade.





Manipulación del retrovisor
Tienes que correr en visión interna. Pon pausa y mantén pulsada la tecla TRIÁNGULO. Después, pulsa L1 para quitar el retrovisor y R1 para volver a colocarlo.

Modo espejo
Selecciona «Race Start» en el menú principal y mantén pulsadas las teclas L1, R1, SELECT y START hasta que empiece la carrera. Una vez hecho esto, las pistas deberían estar invertidas.

Paletas de color avanzadas
Si sigues las instrucciones que te detallamos a continuación, podrás acceder a una gama de colores más amplia para el logo de tu equipo. Ve a «Customise» en el menú de opciones principales y selecciona «Design». Escoge cualquiera de los logos disponibles o elige crear tu propio logo; luego, selecciona la opción «Paint». Mueve el cursor para asegurarte que no está dentro del área de pintar y pulsa cualquier botón para que aparezca la paleta de colores. Pulsa L1, L2, R1, R2, SELECT. Aparecerán tres nuevas cajas denominadas R, G y B. Representan los elementos de color rojo, verde y azul, respectivamente. Muévete ARRIBA y ABAJO para seleccionar uno de los elementos. Mantén pulsada la tecla R1 y muévete ARRIBA y ABAJO para cambiar el tono del color. Por ejemplo, si quieres un logo de color púrpura (sobre gustos no hay nada escrito), sitúa el cursor sobre el color rojo, mantén pulsada la tecla R1 y tira hacia ARRIBA para incrementar la saturación de rojo. Sigue el mismo procedimiento con el azul y baja el valor del verde. Después, sitúa el cursor dentro del área de pintura y pulsa L1, L2, R1 y R2 para obtener un punto de coordenadas. Puedes girar el logo apretando L1 + R1 y moviendo el D-Pad. ¡Qué arte!

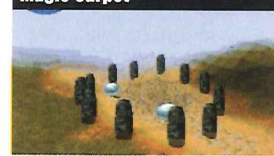
Dinero a raudales
Completa el Grand Prix (en todas sus clases) y espera a que aparezcan los créditos del final. Guarda la partida y vuelve a jugar el Grand Prix Normal en la clase cinco. Sólo debería haber un coche por seleccionar. Hazlo y ve a «Race Start». Durante la cuenta atrás, pon el juego en pausa y selecciona «Retire». Vuelve a entrar en el Grand Prix Normal pero esta vez escoge la Clase Uno. Después de todo este proceso, habrás ganado un montón de dinero con el que podrás comprar virguerías para tu buga. Quizá uno de esos gigantescos estéreos... PSP

All 60's Team	PAC ATTACK
All 70's Team	STEELCURTAIN
All 80's Team	GOLD RUSH
NFC	ALOHA
AFC	UAU

Introduce estos nombres en el menú Crear Jugador (como antes) sea cual sea el tipo de jugador que crees. Lo que cuenta es el nombre. Como siempre.

Estadio	Nombre
Astrodome (Old Oilers)	JETSONS
Cleveland Brown Stadium	DAWGPOUND
Old Oakland Stadium	SNAKE
Old Tampa Bay Stadium	BIG SOMBRERO
Old Miami	DANDAMAN
Dolphins Stadium RFK Stadium (Old Redskins)	OLDDC
Tiburon Sports Complex	SHARKSFIN
Old West	GHOST TOWN

Magic Carpet



Hay opiniones enfrentadas para definir a este extraño *shoot 'em up* de Bullfrog. A nosotros nos gusta, pero hay otros que dicen que es una porquería. Haznos caso a nosotros que sabemos de lo que hablamos. Sea como sea, lo cierto es que el juego se complica mucho a medida que avanzas, así que hemos pensado que podrían interesarte unos cuantos códigos.
En la pantalla del título selecciona Opciones y pulsa la siguiente combinación: TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO. Ahora empieza la partida y cuando estés en un nivel pulsa START y luego pulsa los botones de IZQUIERDA y DERECHA superiores para acceder a Final de Nivel, Todos los Conjuros y Más Maná.

Mortal Kombat 3

Los trucos de *MK3* llevan tiempo navegando de un lado a otro del océano. Aquí tienes lo que hemos aprendido:

Juega como smoke
Cuando cargues el juego, en la pantalla del copyright muévete por los botones del D-pad con un movimiento continuo en el sentido de las agujas del reloj. Aparecerá una pantalla en la que se puede leer «Enter The Ultimate Kombat Kode». Con el mando uno pulsa R1, TRIÁNGULO seis veces, CÍRCULO nueve veces, X seis veces en tan sólo nueve segundos. Ahora, uno o dos jugadores podrán escoger a Smoke en la pantalla de selección de personajes.



Trucos pantalla Vs
El número entre paréntesis representa a los botones CUADRADO, TRIÁNGULO y CÍRCULO respectivamente, e indica el número de veces que debe pulsarse cada botón en la secuencia: (987)

1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

Los Tekken

Los mejores beat 'em up del universo. Y los mejores trucos para enfrentarte a ellos...

PARTE 1 TEKKEN







▲ La estimulante sensación de la carne enemiga contra el puño. Y un escalofrío recorre nuestra espina dorsal con el sonido de los huesos al romperse.

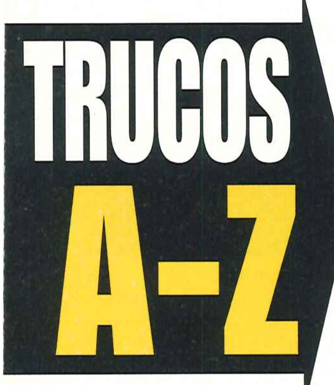
TRUCO DOBLE GALAGA
Conecta dos Pads a tu PlayStation antes de encenderla y mantén pulsadas las teclas ARRIBA, L1, TRIÁNGULO, X en el segundo Pad. Obtendrás dos naves Galaga.

MÁS PERSONAJES
Completa el juego con cada uno de los ocho personajes normales y podrás jugar como jefe secundario de cada personaje.

JUEGA COMO HEIHACHI
Completa el juego en menos de cinco minutos, espera 30 segundos sin pulsar ningún botón y podrás jugar con este Jefazo.

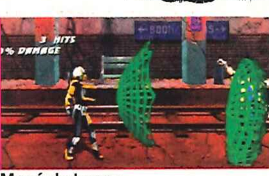
JUEGA COMO DEVIL KAZUYA
Completa el juego de introducción, Galaga, con un «Perfecto». Debes destruir los ocho niveles. Para practicar pulsa Select después de cada etapa y podrás repetirla. Cuando hagas esto no podrás conseguir a Kazuya, pero te servirá para ganar destreza.





querría decir que tienes que pulsar CUADRADO nueve veces, TRIÁNGULO ocho y CÍRCULO siete. Introduce los códigos siguientes en la pantalla Vs en el modo dos jugadores; los dos jugadores tienen que introducirlos a la vez. Los símbolos que aparecen en la parte baja de la pantalla cambian y el resultado puede ser muy divertido.

J1 (100) – J2 (100)
=Sin lanzamientos
J1 (020) – J2 (020)
=Sin bloqueos
J1 (987) – J2 (123)
=Sin medidores
J1 (688) – J2 (422)
=Lucha a oscuras
J1 (282) – J2 (282)
=Texto: No Fear
J1 (460) – J2 (460)
=Metamorfosis Aleatoria
J1 (985) – J2 (125)
=Multimodo
J1 (642) – J2 (468)
=Modo Galaxia
J1 (033) – J2 (000)
=Mitad de energía para el Jugador 1
J1 (000) – J2 (033)
=Mitad de energía para el Jugador 2
J1 (969) – J2 (141)
=Ganador contra Motoro
J1 (033) – J2 (564)
=Ganador contra Shao Kahn
J1 (769) – J2 (342)
=Ganador contra Noob Saibot
J1 (205) – J2 (926)
=Ganador contra Smoke



Menú de trucos
En cuanto empiece la secuencia cinematográfica de la introducción pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, L1, L2, START. Aparecerá una opción de menú resaltado Kombat. Pulsa ARRIBA para que aparezca un signo de interrogación azul. Ahora pulsa cualquier botón para acceder al Menú de Trucos que te permite seleccionar niveles, jugar como Smoke...

MDK



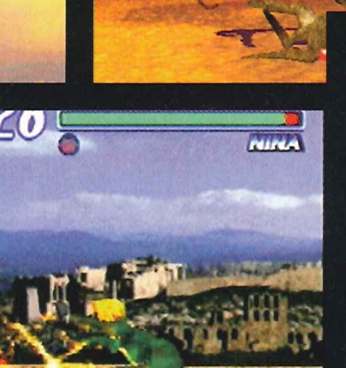
Activa la pausa durante la partida e introduce el código que te de más rabia

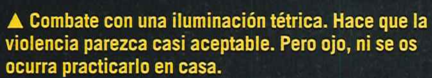
Ataque aéreo extra
ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, L1
Cow Drop
ARRIBA, ABAJO, ABAJO, L1, DERECHA


▲Recuerdo aquellos tiempos en que era capaz de hacer esto.









▲ Combate con una iluminación tétrica. Hace que la violencia parezca casi aceptable. Pero ojo, ni se os ocurra practicarlo en casa.

◄ Nina realiza uno de esos ataques de rodilla y Jun le envía un misil fétido como respuesta. Vaya locura de juego.

Perspectiva en primera persona
Consigue todos los personajes secretos del juego. A continuación ve a la pantalla de selección de personaje y mantén pulsadas las teclas L1 y L2 para elegir a tu luchador de la manera habitual. Tu personaje debería aparecer en forma de maqueta en 3-D. Cuando empiece el juego lo verás en primera persona. No está mal.

Modo cabezudos
Consigue a todos los personajes secretos del juego y empieza de nuevo, pero esta vez mantén pulsada la tecla SELECT cuando escojas a tu luchador. No sueltes el botón SELECT hasta que empiece el combate y tu personaje tendrá la cabeza más grande.

Modo más cabezudos
Primero haz el truco para conseguir el modo Cabezudos y a continuación, en la modalidad Arcade, cuando llegues a la pantalla de Continúa pulsa la tecla SELECT. Ahora tu cabeza es incluso mayor. Para conseguir esto en el modo Vs, ve a la pantalla de selección de personajes y pulsa SELECT mientras escoges un luchador.

Modo saltar por los cielos
Consigue todos los personajes secretos y a continuación, cuando escojas un luchador, pulsa ARRIBA + SELECT. Esto activará el Modo Saltar por los cielos. Ahora, cuando realices ciertos movimientos, gancho y barrido, podrás lanzar a tus adversarios por los aires.

Acceso a Roger/Alex
Para conseguir fácilmente a Roger y Alex, accede a todos los personajes secretos, incluidos Kazuya y Devil/Angel. Ve al modo Práctica y realiza un combo de 10 golpes (deberías haber desactivado la barra de botones en la parte inferior de la pantalla para que funcione).

Kazuya Púrpura
Primero consigue todos los personajes secretos, a continuación empieza una nueva partida y selecciona a Kazuya. Mantén pulsado el botón START mientras seleccionas al personaje y conseguirás que vista un llamativo equipo de color púrpura.

Juega como Kazuya Mishima
Consigue todos los jefes secundarios y pásate el juego utilizando uno de estos subjefes. Cuando hayas terminado, podrás seleccionar a Kazuya.

Juega como Devil/Angel
Este personaje es doble (¿a qué nos referimos? Utiliza este truco y lo sabrás). Para acceder a este personaje tienes que completar el juego.

Enfrentarte a Roger/Alex
Para luchar contra Roger o Alex primero tienes que conseguir a Devil/Angel. Empieza una nueva partida y, en el tercer combate, intenta vencer a tu oponente cuando sólo te quede una unidad de energía. Tu próximo encuentro será contra Roger o Alex.

Modo Visión
Utiliza un solo Pad. Asegúrate que tienes a todos los personajes guardados en la tarjeta de memoria. Carga el juego guardado y, cuando aparezca «Namco Presents», pulsa la tecla ARRIBA y, a continuación, DERECHA (sin soltarla), CÍRCULO (sin soltarla), X (sin soltarla) y SELECT (sin soltarla). Tienes que pulsar y mantener las cuatro últimas teclas con mucha rapidez. Si lo consigues, podrás acceder a un modo especial con el que podrás ver cualquiera de los finales del juego. PSP




◄ Law le enseña la suela de sus nuevas Nikes a King para mostrarle que son las auténticas. Pero King está dispuesto a dejarlo en ridículo con sus alpargatas de toda la vida.




▲ A la izquierda, puedes observar un resultado «perfecto». A la derecha, sin embargo, la situación dista bastante de ser perfecta. De hecho, Nina y Heihachi no parecen llevarlo muy bien. Quizás deberían plantearse resolver sus diferencias de una manera más civilizada, por ejemplo, jugando una partidita de parchís.

Señuelo falso
X, L1, DERECHA, CÍRCULO, X, ARRIBA, CUADRADO

Granada de mano
TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO , L1, DERECHA

Apuntar con francotirador de granadas
IZQUIERDA, ARRIBA, X, TRIÁNGULO, L1, L1, DERECHA

Mortero
IZQUIERDA, L1, TRIÁNGULO, CUADRADO, DERECHA, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA

Bomba interesante
ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO

Granada francotirador
ARRIBA, CUADRADO, L1, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO

Súper ametralladora
IZQUIERDA, L1, ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ARRIBA, ABAJO

Arma atronadora
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO

Arma twister
ABAJO, L1, CUADRADO, TRIÁNGULO, DERECHA, ARRIBA, X

Selector de nivel
En la pantalla del título, pulsa IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA y CUADRADO para que aparezca la opción de selección de nivel.

Mortal Kombat Mythologies

Introduce estos códigos en la pantalla de claves para obtener los resultados deseados. No puede ser más fácil.

Clave	Efecto
NXCVSZ	Urnas ilimitadas
GTTBHR	1.000 vidas
GRVDTS	Visualizar créditos
ZCHRRY	Truco final

NOTA: Con referencia al Truco Final. Ve al nivel ocho. Si mueres antes de llegar al punto de control, pulsa L1 para luchar contra Quan Chi o L2 para luchar contra Shinnok

Muerte
Cuando luchas contra las tres desagradables mujeres pez en la fortaleza de Quan Chi, puedes ejecutar la muerte arranca-cabeza sobre Kia con Adelante, Abajo, Adelante y Puñetazo Alto. Un movimiento bestial.

Movimiento final del nivel uno
Al final del nivel uno, cuando derrotes a Scorpion aparecerá el mensaje FINISH HIM! Para ejecutar el movimiento muerte arranca-cabeza debes dar un paso adelante y ejecutar Adelante, Abajo, Adelante, Puñetazo Alto con el mando. Así podrás ver como Subbie arranca la cabeza de Scorpion y la sangre brota a raudales.

Claves

Nivel	Clave
2	THWMSB
3	CNSZDG
4	ZVRKDM
5	JYPPHD
6	QFTLWN
7	XJKNZT



Doom

Doom (Perdición). El nombre ya lo dice todo. Y, por supuesto, sin estos trucos estás perdido...

Máximo de armas y munición
Pon Pausa y pulsa X, TRIÁNGULO, L1, ARRIBA, ABAJO, R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA

Invencible
Pon Pausa y pulsa ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DERECHA, L1, IZQUIERDA, CÍRCULO

Distorsión
Pon Pausa y pulsa DERECHA, IZQUIERDA, R2, R1, TRIÁNGULO, L1, CÍRCULO, X

Visión de Rayos X
Pon Pausa y pulsa L1, R2, L2, R1, DERECHA, TRIÁNGULO, X, DERECHA

Mapa más objetos
Pon Pausa y pulsa TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, L2, R2, L2, R2, R1, CÍRCULO

Todo el mapa
Pon Pausa y pulsa TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, L2, R2, L2, R2, R1, CUADRADO
Bueno, esto es todo lo que puedes trampear sin tener que enfrentarte a un enorme listado de códigos de nivel, incluyendo todos los niveles secretos.









▲ Qué juego tan maravilloso. Mientras escribimos esto, hay media docena de colegas que están jugando en la Red con la versión para PC, después de tanto tiempo. Esto demuestra que no hay peros que valgan cuando se trata de un juego que ofrece una dosis tan perjudicial de sangre, violencia, gore, armas, monstruos terribles, iluminación tétrica, elementos del demonio...

TRUCOS A-Z

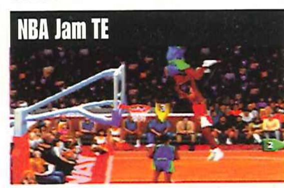
Para ver cómo explota el Enemigo de la Tierra introduce «rckmnd» en la pantalla de claves.

Motor Toon Grand Prix 2

Opciones añadidas
Para conseguir un buen puñado de opciones extra, mantén pulsado L1, L2, R1, R2 y pulsa X para elegir opciones. Verás como ahora cuentas con muchas más opciones.

Repeticiones SCEI
Mantén pulsado R1 cuando selecciones cualquier opción de acceso a tarjeta de memoria para acceder a las repeticiones SCEI que se incluyen en el juego. Ahora podrás ver o jugar contra fantasmas de los mejores tiempos de los equipos de SCEI.

NBA Jam TE



El excelente juego de baloncesto de Acclaim cuenta con algunos trucos escondidos igual de brillantes. Por ejemplo, en el modo Baby podrás jugar con unos *sprites* que son divertidísimos. Es muy fácil activar todos los códigos. Selecciona un equipo y cuando aparezca la pantalla en la que se lee «Tonight's Matchup» introduce el código que prefieras antes de que puedas leer el mensaje intermitente «Loading Game».

Modo cabezas grande
Para ver a los jugadores con las cabezas un pelín sobredimensionadas, pulsa con rapidez CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO y repite la secuencia como mínimo cinco veces.

Modo cabezas colosales
Para que las cabezas de los jugadores tengan el tamaño de calabazas, pulsa CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X y repite la secuencia cinco veces como mínimo.

Modo enorme
Para que los jugadores se conviertan en auténticos gigantes, pulsa la secuencia TRIÁNGULO, X como mínimo cinco veces.

Modo baby
Si por el contrario prefieres que parezcan gnomos, pulsa la secuencia CUADRADO, CÍRCULO cinco veces como mínimo.

▲ Este color rojo significa que mientras estás cargando, alguien te está machacando vivo. Necesitas de nuestros trucos para ayudarte a salir del lío.

▼ Las armas son probablemente lo que realmente define la experiencia *Doom*. Lanzallamas, rifles y los viejos puños de toda la vida. Genial. Y es todo de mentirijillas.

ULIMATE DOOM
Códigos de nivel

Nivel 2	CR!3WDD3DB
Nivel 3	3JJCMK8W64
Nivel 4	O3LTJOY!O2
Nivel 5	H33!1HFTHK
Nivel 6	O4MSKZX9Z1
Nivel 7	YTTLCXXLXV
Nivel 8	O9SMBYO4YW
Nivel 9	7KKBLD7V53
Nivel 10	FM4217GSGJ
Nivel 11	H!!3WDGLDB
Nivel 12	O7QPDW26WY
Nivel 13	WTXQ9C3W12
Nivel 14	RBR4G!LDLN
Nivel 15	WTXQ9C3W12
Nivel 16	548C7DFWYX
Nivel 17	JOC89DZPQS
Nivel 18	JGB9CTONRT
Nivel 19	9QLTKRO!O2
Nivel 20	78M63QX921
Nivel 21	S!61FHVOJG
Nivel 22	33QHFTT6WY
Nivel 23	VBGQPJ!Y46
Nivel 24	ZYKTLW7V53
Nivel 25	ODJSM4HW64
Nivel 26	LS5YPTCRKH
Nivel 27	ZDJSMVRW64
Nivel 28	1YKTX4QV53
Nivel 29	XKF6R8LZ97
Nivel 30	DJXO7Q4HTR

DOOM 2
Códigos de nivel

Nivel 31	COW1!QNJQS
Nivel 32	WM!3V1D3DB
Nivel 33	W394W2DMFC
Nivel 34	ZQ58ZKJRKH
Nivel 35	Z758ZKJ8KH
Nivel 36	5C2V3DQBNL
Nivel 37	NCKBLX7V53
Nivel 38	1Q58OFCRKH
Nivel 39	HTMSKZZ9Z1
Nivel 40	WS58ZKCRKH
Nivel 41	CSNRG2W82O
Nivel 42	WT67OJBOJG
Nivel 43	DQLTJ1Y!O2
Nivel 44	2N94VFFMFC
Nivel 45	CQLTJOY!O2
Nivel 46	WR492GDSGJ
Nivel 47	PFFGXH3777
Nivel 48	JWCJV2X479
Nivel 49	CJJTM35964
Nivel 50	M!T174XZXV
Nivel 51	577OMXC2DF
Nivel 52	YXLW3PPCPM
Nivel 53	DKKBLM58J3
Nivel 54	7L3!266DJK

CÓDIGOS DE ETAPAS DE *BONÚS*

Nivel 55	CKHDP33X35
Nivel 56	OJ1W3PRCPM
Nivel 57	WVXO7TTOTR
Nivel 58	XDV29SRKRT
Nivel 59	644YL1Q9GJ

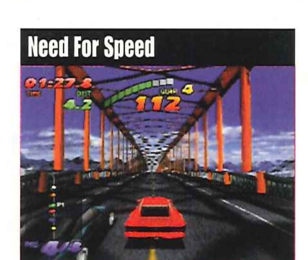
Confiamos que disfrutes de la experiencia *Doom*. ¡Nos vemos en el infierno! PSP

Great balls of fire
Para que el balón sea una bola de fuego al hacer un mate, pulsa ABAJO, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA.

Mano de obra
El modo Mano de Obra hace que tus jugadores sean más responsables. Sólo tienes que pulsar DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, X, X, DERECHA.

Defensa reforzada
Una defensa más al loro. Pulsa DERECHA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, ARRIBA.

Need For Speed



Abróchate bien el cinturón de seguridad porque con estos trucos vamos a ir a toda velocidad.

En el modo Torneo, ve a la pantalla de claves y escribe YXHJQY para acceder a la estupenda carrera extra de Las Vegas.

Para correr con un coche secreto, después de introducir el código de arriba, sal del modo torneo. Después, cuando vayas a elegir otro coche, mantén pulsado L1 y R1 para obtener un nuevo bólido de ensueño.

Para acceder al modo Rally ve a cualquier carrera excepto Rusty Springs y mantén pulsado L1 y R1. Asegúrate de estar en modo Time Trial, Head To Head o Single Race.

Si quieres un coche más rápido de los que obtienes por defecto, en cualquier selección de bólido (pero sin utilizar el código para Carrera Extra), mantén pulsado L1 y R1. Podrás gozar del coche Warrior.

Por último, para jugar en el modo Arcade, ve a la elección de vuelta y mantén pulsado L1 + R1. Debería aparecer el mensaje ARCADE. Ya lo tienes.

Todas las claves con las que siempre has soñado...

Carrera 1	WRDRTY
Carrera 2	ZDPBWN
Carrera 3	MTQRZP
Carrera 4	JVPZLL
Carrera 5	ZYMNLH
Carrera 6	WMRPGZ
Lost Vegas	YXGSJJ
Carrera 8	KJPQND
Carrera 9	SDQWCG
Carrera 10	SLZXDH
Carrera 11	SPZDFX
Carrera 12	ZVGRGX
Carrera 13	XJHVCK

Y eso es todo amigos. A disfrutar.

Need For Speed 2



Introduce los códigos siguientes en la pantalla de claves

1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

Street Fighters

Más artimañas para `beat 'em up´. Más trucos para aplastar caras y costillas...







▲ No hay nada como saludar a un engreído allá donde más duele.

◄ Chica contra chica. Sí, somos hombres de los 90, pero, la verdad, esto es de lo más sugerente. ¿Somos malos por ello?

STREET FIGHTER ALPHA | STREET FIGHTERS

1AKUMA
En la pantalla de selección de personaje, ve al recuadro de selección aleatoria y mantén pulsado L2. Luego pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO. Ahora Akuma debería ser tu personaje. Si te gusta más con su ropa alternativa, en vez de CUADRADO y TRIÁNGULO, pulsa CÍRCULO y X.

DAN
Ve a la selección aleatoria, mantén pulsado L2 y pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO. Para tener el otro vestuario, sólo tienes que pulsar la secuencia anterior al revés.

M BISON
De nuevo en el recuadro de selección aleatoria, mantén pulsado L2 y apreta IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO. Cambia los dos últimos botones por CÍRCULO y X para tener una ropa distinta.

BATALLA DRAMÁTICA
Si acabas el juego en un nivel superior al cuarto, participas en la batalla dramática. Es un asalto súper complicado entre tú y tu amigo (jugando como Ken y Ryu) contra M Bison. Ambos compartís una barra de energía y es extremadamente difícil.

Pasemos a *SF Alpha Plus Extra* o *Como Se Llame.*













TRUCOS A-Z

(en el caso de una partida para dos jugadores, sustituye «ME» por «U» para que el segundo jugador pueda utilizar el mismo coche):

SHOTME	Corres en carrera extra
POWRUP	Aceleración más rápida
Corre como:	
LILZIP	Coche extra (Ford Indigo)
VANME	Furgoneta
LIMOME	Limusina
BUGME	VW Escarabajo
SNOWME	Quitanieves
ARMYME	Camión del ejército
SEMIME	Semi
BUSME	Autobús
LOGME	Camión
TRAMME	Tranvía
TREXME	T-Rex
WAGOME	Vagón
CRATME	Caja de madera
BMRME	BMW
LCME	Todoterreno
VOVME	Volvo Station-wagon
BNZME	Mercedes Benz
BEETME	Coche con techo solar

Ford Indigo
Para conducir el Ford Indigo introduce LILZIP como tu clave. También puedes conseguirlo si ganas el modo torneo.

Carrera estudios monolithic
Introduce tu clave como SHOTME para acceder a esta carrera que transcurre entre estudios de cine.



Súper motor
Introduce tu clave como POWRUP. Conseguirás que todos los coches lleven un motor Pioneer, que tiene mejores prestaciones de aceleración y velocidad punta.

Diferentes enfoques de cámara
Mientras se carga una carrera, mantén pulsado R1, R2, L1, L2, Cuadrado, Triángulo, Círculo y X a la vez hasta que empiece la carrera. En lugar de cuatro enfoques de cámara, ahora dispondrás de nueve.

Mapa de carrera
Mientras corres, mantén pulsado Triángulo para activar y desactivar el *display* y hacer que aparezca un mapa con tu posición.

Claves de torneos

Carrera	Clave
Proving Grounds	LDKMTD
Outback	GROWPG
Northern Country	HTYSBG
Mediterano	WGVLQG
Mystic Peaks	BRQQQR

STREET FIGHTER EX + ALPHA | STREET FIGHTERS

MINI JUEGO DE STREET FIGHTER 2
Destaca la opción de Práctica y pulsa START. Luego pulsa ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, START. Selecciona la opción de *Bonus* de debajo del modo Práctica y obtendrás el juego extra de los barriles.

VER GOLPES EN EL MODO SURVIVAL
En la pantalla Survival Result, pulsa SELECT y verás el número de golpes logrados.

VEGA, GOUKI Y GARUDA LLEVADOS POR LA CPU
Selecciona el modo Expert y destaca a Vega, Gouki o Garuda. Mantén pulsado START mientras seleccionas el personaje.

ASALTO DE TEAM BATTLE CONTROLADO POR LA CPU
Selecciona el Modo Team Battle y mantén pulsado L2 + SELECT en la pantalla de carga Vs. Manténlo pulsado hasta que empiece el combate. La consola tomará el control de tu personaje.

REVELAR PERSONAJES OCULTOS
Al completar una partida recibes puntos, y a medida que los acumulas puedes disponer de más personajes. Van en este orden: Ryu malvado, Hokuto malvado, Cycloid Gamma, Cycloid Beta, nuevo Vega, nuevo Garuda, nuevo Gouki. Y para tenerlos necesitas las siguientes cantidades de puntos: 100, 200, 300, 400, 600, 800 y 1.000, respectivamente.
Una vez tengas la cantidad necesaria de puntos, debes ir al personaje adecuado, pulsar y mantener START, apretando luego cualquier otro botón. Cuando tengas los siete personajes, aparece un artilugio que cuenta todas las partidas completadas. Tras 220 partidas, ve al menú de opciones y verás un nuevo menú. Al principio sólo hay una nueva opción, pero obtendrás nuevas a medida que completes el juego de diversas maneras.

GOUKI CONTROLADO POR LA CPU
Despliega el menú Options Plus y ajusta la opción «Enemy» a «Plus». Ya puedes luchar contra Gouki y Garuda. Ahora juega en el modo Arcade y acomete ocho misiones sin perder un solo asalto. Al décimo aparecerá Gouki. Si lo derrotas, consigues una nueva serie de opciones de entrenamiento.

OPCIONES DE ENTRENAMIENTO
COMPAÑERO DE ENTRENAMIENTO
Cambia a Move para que haya un modo dos jugadores contra ti (necesitas un Pad en el puerto dos).

PRUEBA DE SÚPER COMBOS
Cambia a infinito para una prueba que nunca varíe.

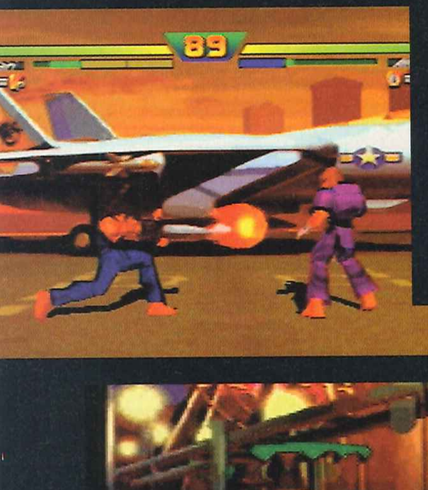
LÍMITE DE SÚPER CANCEL
Cambia a Off para cancelar los Súper Combos similares.

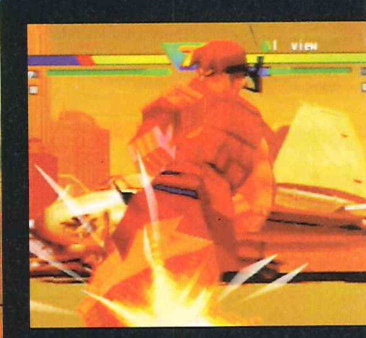
OTEDANA
Cambia a On para ralentizar a los contrincantes en el aire. Es muy útil, sobre todo si luchas contra un cuervo, un mirlo o algo así. No nos preguntes.

LUCHAR CONTRA GARUDA
Consigue dos Perfects y cuatro Super Finish antes del décimo asalto. También debes realizar un Super Combo Finish en el nivel 3. Por último, según el personaje, debes efectuar un determinado combo durante el juego. Van así:

Allen Snider/Darun Mister: combo de seis golpes
Blair Dame/Cracker Jack/Ken/Pullum/Purna/Ryu/Zangief: combo de siete golpes
Guile/Hokuto/Kairi/Skullomania: combo de ocho golpes
Gouki/Gouki CPU: combo de nueve golpes
Doctrine Dark: combo de 11 golpes
Chun Li: combo de 12 golpes
Garuda/Garuda CPU/Vega/Vega CPU/Ryu malvado/Hokuto malvado: combo de 13 golpes

OCULTAR PERSONAJES
Al seleccionar tu personaje, mantén pulsado L2 y suéltalo, se convertirá en un interrogante. Ahora tu oponente no sabe qué has elegido. Lo sabrá en cuanto empiece el asalto, claro, pero si elige después de ti, tienes ventaja.
Y también permiso para reírte a gusto. PSP







▲ Parece que el tipo de la capa azul tiene una clara ventaja sobre ese tipo verde de piernas raquíticas. Pero podríamos equivocarnos. No sería la primera vez.

▲ Ajá. La vieja bola de fuego. Acompañada de un gritito tipo «Hado Ken», suponemos. A ver si de paso se carga el resto del vestido. Nos van ese tipo de cosas.

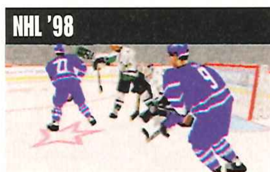
NFL Gameday

En la pantalla principal, ve a las opciones y pulsa SELECT para acceder a la pantalla de Tarjeta de memoria. Pulsa SELECT otra vez para acceder a la pantalla de claves. Ahora introduce cualquiera de estos códigos y descubrirás algunos trucos muy útiles:

SKELETON – Cambia a los jugadores por esqueletos y lucha por el triunfo en la «Bone Bowl».
MAYHEM – Aumenta la frecuencia de lesiones.
DEFENSE – Aumenta la habilidad de la zaga defensora.
OFFENSE – Aumenta la habilidad del ataque.
JUICE – Aumenta la velocidad
STEROIDS – Mayor habilidad para determinados movimientos.
CRUNCH.TIME- Exagera la fuerza de los golpes.
STICKUM – Mayor habilidad para pillar la bola.
PICK.CITY- Más pases interceptados.
CANNON.ARMA – Los tiros son más rápidos y potentes.
BIG.BOYS – Los jugadores se vuelven gigantes.
URNOTREDE – Un nivel secreto en el que puede pasar de todo.

Una pregunta: ¿alguien se ha comprado *NFL Gameday*? ¿Tú? ¿Y quién eres? ¿Es que no te has dado cuenta de que esto no es fútbol auténtico?

NHL '98



Introduce estos códigos en la pantalla de claves.

STANLEY
Verás la película del ganador.

NHLKIDS
Jugadores y portero diminutos.

PLAYTIME
Jugadores pequeños con cabezas normales y porteros enormes con cabezas gigantescas.

BIGBIG
Todos los jugadores son enanos.

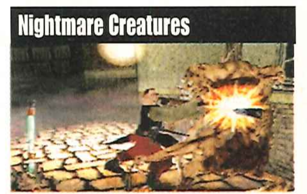
BRAINY
Jugadores con grandes cabezas.

EAEAO
Equipo EA Blades.

3RD
Un tercer equipaje para cada equipo.

FREEEA
Los desarrolladores se añaden a la lista de agentes libres. También incluyen un truco no muy modesto que crea a un súper jugador si introduces cualquiera de los nombres del manual de instrucciones en el modo Crear Jugador.

Nightmare Creatures



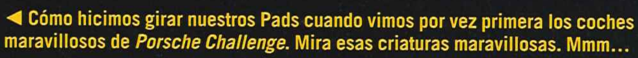
● Analizado: PSP Nº 1 ● Puntuación: 87%

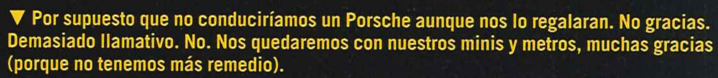
Porsche Challenge

En PlayStation Power todos tenemos un Porsche como coche de la empresa. ¿O no?






◄ Cómo hicimos girar nuestros Pads cuando vimos por vez primera los coches maravillosos de *Porsche Challenge*. Mira esas criaturas maravillosas. Mmm...

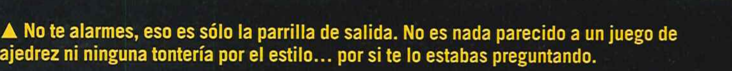

▼ Por supuesto que no conduciríamos un Porsche aunque nos lo regalaran. No gracias. Demasiado llamativo. No. Nos quedaremos con nuestros minis y metros, muchas gracias (porque no tenemos más remedio).










▲ No te alarmes, eso es sólo la parrilla de salida. No es nada parecido a un juego de ajedrez ni ninguna tontería por el estilo... por si te lo estabas preguntando.









TRUCOS A-Z

Nightmare Creatures es un juego complicado. Lo que necesitas es un truco que te ponga en igualdad de condiciones con los monstruos, te proporcione vidas y armas infinitas Y te permita elegir cualquier nivel. En la pantalla de claves introduce IZQUIERDA, ARRIBA, X, CUADRADO, ABAJO, TRIÁNGULO, CUADRADO, ABAJO.

¿Y qué me dices de unas cuantas claves?
2. ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO
3. ARRIBA, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, ABAJO, CUADRADO, ARRIBA
4. ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO ARRIBA, CÍRCULO
7. TRIÁNGULO, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, IZQUIERDA, CÍRCULO, X
8. TRIÁNGULO, DERECHA, TRIÁNGULO, ARRIBA, CÍRCULO, CÍRCULO, X, CUADRADO
9. CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, X
10. CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA, TRIÁNGULO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO

Oddworld: Abe's Odysee

SELECTOR DE NIVEL
En el menú principal, mantén pulsado R1 y pulsa ABAJO DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, DERECHA, IZQUIERDA. Ahora podrás jugar al nivel que quieras. Una auténtica bendición en un juego tan duro.



SELECCIÓN DE PELÍCULA
En el menú principal, mantén pulsado R1 y pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA. Así podrás disfrutar de todas las magníficas secuencias de vídeo. Aunque si lo prefieres, siempre puedes pasar de todo y dedicarte a ver tu programa de televisión favorito.

Off-World Interceptor





▲Éste es el equipo de *PlayStation Power*. Arriba a la izquierda, nuestro jefe. Nos ha llegado a encerrar en la oficina durante semanas sin agua ni comida.





TRUCOS
Todos estos trucos deberían estar en la pantalla del menú principal. Tendrías que introducirlos de forma rápida. Con un poco de suerte y el viento a tu favor conseguirás los resultados descritos a continuación.

COCHES SALTANDO
Introduce este código y por algún motivo los coches empiezan a saltar por todas partes. El propósito de este truco no estaba muy claro en el momento de pulsar:
ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO

VER SECUENCIA FINAL
El objeto de este truco está muy claro. Evidentemente es para los perezosos. Sin embargo, hace perder la gracia al juego.
CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA + SELECT, DERECHA + SELECT

LENTE DE DISTORSIÓN
No es un efecto tan dramático como puedas pensar, pero el siguiente truco te ofrece una perspectiva diferente sobre los procedimientos generales. Pero sólo ligeramente.
CUADRADO + TRIÁNGULO + CÍRCULO, L1, L2, R2, R1

VOCES ALTAS
Usa este extraño truco y las voces del juego subirán un par de octavas. Es como cuando respiras helio. Divertido, pero te cansa muy pronto.

HIPERCOCHE
Este truco te da un hipercoche. No es que los Porsche no sean geniales, pero esto te da una mejor versión a través de la magia del videojuego. No está nada mal.
SELECT + CUADRADO, SELECT + CÍRCULO, SELECT + CUADRADO + CÍRCULO

PISTAS INTERACTIVAS
Te da pistas que son interactivas. O sea que las cosas van cambiando mientras corres. No es nada del otro mundo, sólo pequeños cambios de ruta y cosas por el estilo.
ABAJO + START, ARRIBA + START, SELECT, START

COCHE INVISIBLE
¿Podría esto referirse a un coche que está ligeramente inclinado hacia el lado transparente? Creemos que esto es probablemente lo que quiere decir con exactitud. Pruébalo y ve (o no) por ti mismo.
CUADRADO + CÍRCULO, L2 + R2

PISTAS LARGAS
Con esto tienes acceso a la versión larga de las pistas sin tener que esforzarte. Nos gusta este truco. Es como si estuviéramos analizando un sueño.
SELECT + ARRIBA, SELECT + ABAJO, START, SELECT

CARRERA LOCA
Es un nombre un poco equivocado. En realidad la carrera no es tan loca. Pero los contrarios a la CPU tienden a conducir de modo errático. Como si estuvieran borrachos.
ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA + SELECT

MODO ESPEJO
Adivina qué hace. Invierte las pistas. Sí. Así que tienes que conducir al revés. Requiere bastante menos esfuerzo del que debiera.
IZQUIERDA + CÍRCULO, ABAJO + TRIÁNGULO, DERECHA + CUADRADO

CONDUCTOR DE PRUEBAS
Te concede el más evasivo de tus contrincantes con *bonus*, el conductor de pruebas. Hay sombras hasta en la lluvia, de esa clase de tipos.
DERECHA + CUADRADO, IZQUIERDA + CÍRCULO + SELECT

CONDUCTOR DE PRUEBAS DE AJUSTE
Te permite jugar con el piloto de pruebas. O quizás te posibilite sonar con una perfecta nota media. En cualquier caso, adelante.
IZQUIERDA + CÍRCULO, DERECHA + CUADRADO + SELECT

INTENTOS ILIMITADOS
El mundo odia a los perdedores, así que el mensaje de Juego terminado puede ser un gran fastidio. No importa. Usa este truco para poder continuar hasta que ganes.
L1 + L2, R1 + R2 + CUADRADO

EL COCHE DEL JUGADOR SALTA
No sólo saltan los otros coches, el tuyo también. Eso es, si usas este truco. Por qué necesitas algo así es algo que nadie sabe. ¿Alguien conoce la respuesta?
CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO

ATAJOS SECRETOS
USA
En el circuito de drenaje, después del primer giro a la izquierda verás un aparcamiento a la derecha. Si hay un camión blanco puedes tomar el atajo, así que gira a la izquierda y podrás conducir a través de un agujero en la alambrada. Hay algo de agua que te hará aminorar la marcha.

Japón
El atajo de la pista Temple está justo después de la parrilla de salida. Tienes que virar a la izquierda y darle al primer cesto para abrirlo.

Alpine
El camino es estrambótico. El atajo está cerrado en la primera vuelta, pero verás una máquina quitanieves y unos conos. Si das a los conos el quitanieves limpiará el camino y el atajo estará abierto en la próxima vuelta. PSP



Un truco fácil y divertido para un juego que no lo es tanto. Ve a la pantalla de opciones y pulsa CUADRADO, X y CÍRCULO seis veces en línea. Después pulsa L1 para conseguir un buen montón de dinero con el que ir a la tienda y comprar un coche nuevo y armas a mogollón.
Introduce estos códigos en la pantalla de claves y empieza una partida nueva:



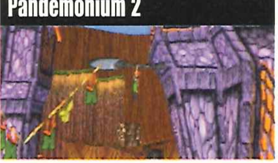
Códigos
BORNFREE – Selector de nivel
HARDBODY – Invencibilidad
VITAMINS – Ganas 31 vidas
CORONARY – Montones de corazones
EVILDEAD – Enemigos inmortales
TWSTEYE – La pantalla gira
Mantén pulsado L1 + L2 y mueve el D-pad
INANDOUT – Vuelves con rapidez al mapa
THETHING – Mantén pulsado L2 para cambiar tu cuerpo. Pulsa L2 + X para volverlo a su aspecto normal
BODYSWAP – Pulsa Triángulo para intercambiar jugadores
OTTOFIRE – Cargamento infinito de armas especiales
TOMMYBOY – Te lleva a la pantalla de un millón cuando has acabado el nivel
CASHDASH – Te lleva a una pantalla muy codiciosa al final del nivel

Claves

1	ADEAMIIE
2	EPIJAKCA
3	FBIJAKCI
4	KOCCCIEE
5	NGIAIBJJ
6	NIIAJBCB
7	KGCACICI
8	AHICBAJE
9	AIICFAJG
10	AIICBAJI
11	FBIIAKCK
12	FDIIAKDC
13	FFIIAKDK
14	KACACIBA
15	ADMCFAID
16	EMIIEKBE
17	OEIBIBMJ
18	FAAIAKCE

Ahora, con todos estos trucos, si no acabas el juego es que eres un negado total. O es que estás jugando a otro juego.

Pandemonium 2



Un juego curioso cuando apareció que no acabó de cuajar pero que ofrece una jugabilidad pasable, sobre todo si puedes hacer trampas como un poseso.

Vidas extra
Introduce la clave IMMORTAL. Así conseguirás 31 vidas. Tendría que bastar para completar el juego. Pero si no te ves capaz, tenemos la solución. Una lista completa de códigos para que no te canses. Te lo damos todo hecho para que no tengas que quedarte sin deditos. No te podrás quejar.

EMIAGCAI – ICE PRISON

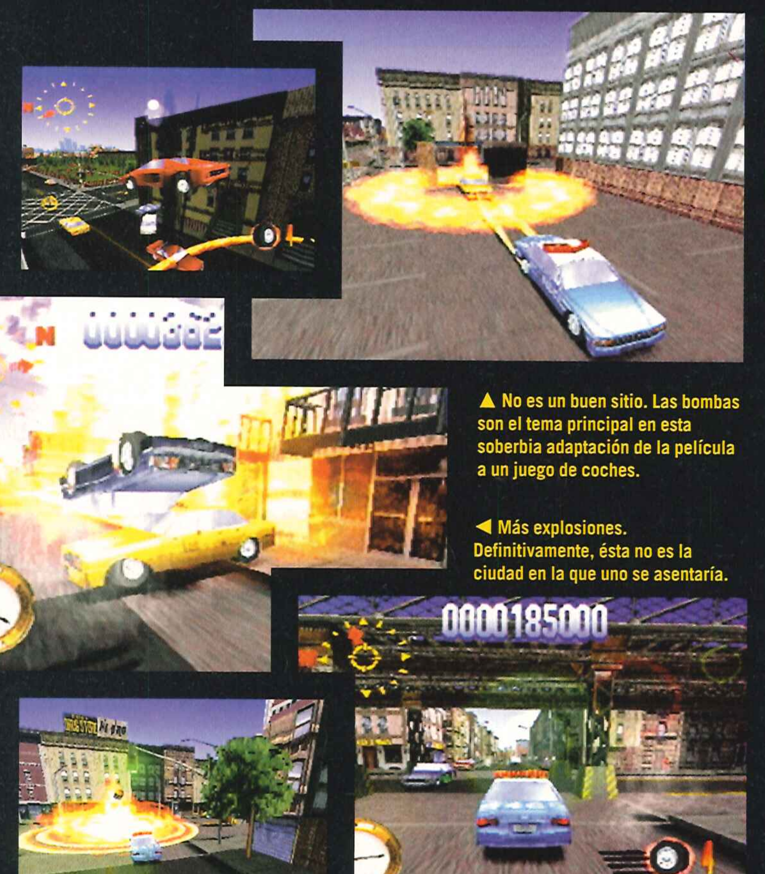


1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

Jungla de Cristal. La trilogía

Todos los juegos en un disco por el precio de uno y mucho más...



▲ No es un buen sitio. Las bombas son el tema principal en esta soberbia adaptación de la película a un juego de coches.

◀ Más explosiones. Definitivamente, ésta no es la ciudad en la que uno se asentaría.

PARTE 1 LA JUNGLA DE CRISTAL





Para activar los siguientes trucos, para el juego simplemente, presiona R2 e introduce el truco (mientras sigues pulsando R2). Cuando le des al último botón del truco, el juego debería reanudarse y el truco estará activado. De todos modos, ésa es la teoría. ¿A qué estás esperando?

NIVEL OMITIR
ABAJO, CÍRCULO, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA, CUADRADO, IZQUIERDA

Luego pulsa START en el controlador dos para obtener el nivel omitir.

INVENCIBLE
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO

MUNICIÓN INFINITA
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA
La primera vez que introduces el código obtienes una ametralladora. Escríbelo de nuevo para conseguir la siguiente arma, etc.

50 GRANADAS
DERECHA, CUADRADO, ABAJO, CÍRCULO

MODO ESQUELETO
TRIÁNGULO*10, DERECHA*4

CONTROLES DE MARCHA ATRÁS
DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, DERECHA

MODO TONTO
ABAJO, CÍRCULO, CÍRCULO, ABAJO, TRIÁNGULO, ABAJO

MODO GORDO
DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO
Coordinadas
IZQUIERDA, CÍRCULO, ABAJO, CUADRADO

ALTERAR EL HABLA
ABAJO, CUADRADO, CUADRADO, DERECHA
Sigue introduciendo el código para ajustar, mucho más, la velocidad del habla.

PLANTAS QUE GRITAN
CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, DERECHA
Dispara a las plantas. ¿Qué crees que ocurrirá? Pues que gritan, lo cual es bastante desconcertante. Es mejor no usar este truco.

TRUCOS A-Z

OMACCBAI – ZORRSCHA'S LAB
FAIAGCBI – HOT PANTS
FEKAGCCA – STAN'S THE MAN
LGBFIICE – OYSTER DESOYSTER
LMBBIIEE – PUZZLE
IEBBIIGF – TEMPLE OF NORI
KNBBIIAI – EGG!EGG
LGBJIICI – HUEVOS LIBERTAD!
LOBJIIEI – PIPE HOUS
IGBJIIGJ – HATE TANK
FFCAGCCC – FANTABULOUS
FHCAGCCK – MR. SCHNEOBELEN
FJKEGCDC – COLLIDE O SCOPE
FLKEGCDK – THE ZOUL TRAIN
ADIKBIIB – LICH THE TOAD
ADMIBIID – THE BITTER END
MAECCBEJ – RUB THE BUDDHA
Y eso es todo. Ahora vamos a por un juego de carreras.

Peak Performance

Un juego de carreras mediocre pero que está repleto de trucos, extras y coches por crear. Como éstos.

Intermitentes
Mientras estés en cualquiera de los garajes, mantén pulsado L1 y pulsa R1 para que se activen unos intermitentes.

Coches extra
Este truco funciona en los modos Un Jugador, Contrarreloj y Editor de Circuito. Para activar estos coches ve al menú de selección de coches. Desplaza el cursor hasta el «Garaje A»; mantén pulsado L1 y pulsa Triángulo. Ahora desplázate al «Garaje B», mantén pulsado L1 y vuelve a pulsar Triángulo. Para acabar, ve al «Garaje C» y mantén pulsado L1 + R1 y pulsa Triángulo una vez más.

Descapotable
Ve a la pantalla de selección de vehículo en el modo para un jugador y entre en el garaje A. Mantén pulsado TRIÁNGULO mientras pulsas CÍRCULO. Ahora el AO3 será descapotable. ¡Qué maravilloso sentir el viento en la cara!



Aerodinámico
Ve al garaje B y haz lo mismo de antes. Ahora el coche BO4 dispone de luces aerodinámicas y seis nuevos colores que puedes escoger.









◀ Un mensaje oportuno aparece en la pantalla diciéndote por qué autopista deberías escaparte. ¿O se refiere a un rifle M16? Probablemente se trate de esto último.

▼ Mira esos zoquetes del mostrador. Parecen demasiado felices para dispararles. Dejaremos que propongas una explicación adecuada.

▲ El problema es que los diseñadores se empacharon con este juego. ¿Dónde está el potencial de la serie cuando esto cae en picado?

PARTE 2 DIE HARDER

Invencible
ABAJO, TRIÁNGULO, DERECHA, CUADRADO
Resultarás dañado, pero cuando se acaben todas tus vidas no morirás.

Arma/Editor de mapas
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO
Luego pulsa TRIÁNGULO para cambiar tu arma. Pulsando START obtendrás un mapa en pantalla. Luego pulsa SELECT para mover el mapa usando ARRIBA y ABAJO para hacer zoom y L1-R2 para mirar arriba y abajo.

99 granadas y cohetes
DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO

Modo Fergus
CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, X, CUADRADO
La gente se parece al Jefe de la empresa que hizo el juego (su nombre es Fergus McGovern).

Personajes deformados
IZQUIERDA, TRIÁNGULO, DERECHA, ABAJO

Modo esqueleto
ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ABAJO

PARTE 3 LA JUNGLA DE CRISTAL 3

SIN RELOJ/NIVEL OMITIR
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO

Una vez introducidos algunos números, aparecerá algo en la pantalla. Con el controlador dos pulsa START y tendrás ante ti algunas opciones. Pulsa TRIÁNGULO para el reloj y DERECHA para saltar niveles. Lo mejor de todo es que cuando juegas puedes presionar CÍRCULO para saltar a la próxima bomba.

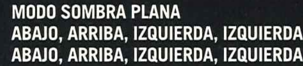
VIDAS INFINITAS
IZQUIERDA, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, DERECHA

TURBOS INFINITOS
CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO, ABAJO, X, X

SUPER TURBOS INFINITOS
CÍRCULO, DERECHA, ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA

COCHES GIGANTES
IZQUIERDA, TRIÁNGULO, DERECHA, ABAJO

VISTA EXTRA
ABAJO, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO



MODO SOMBRA PLANA
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA

MODO FERGUS (caras de Fergus por todas partes)
CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO

CÁMARA LENTA
IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO, ABAJO

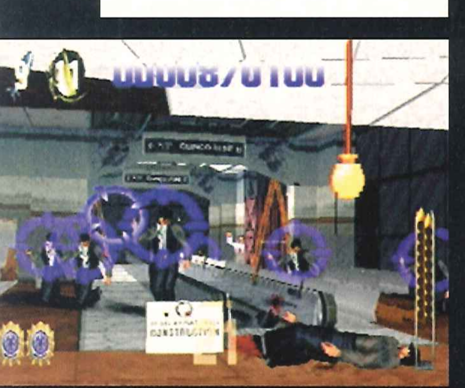
MODO EXTRAÑO
CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA

Introduce el código repetidas veces para cambiar entre tres modos diferentes. ¿Extraño? No.

EDIFICIOS DERRUMBADOS
DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, ABAJO

COCHE DE JUGUETE
DERECHA, CÍRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO, ABAJO

CIELO NUBLADO
ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ABAJO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO.
Compruébalo. Es un día muy gris. PSP









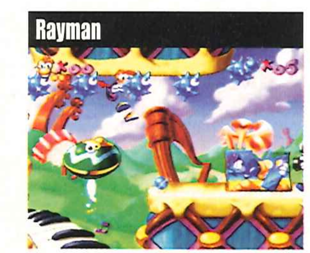
◀ El aeropuerto no se parece a esto. Es bastante agradable. Si en la vida real los aeropuertos estuvieran infestados de terroristas no habría negocio.

▲ Hacer pedazos a la gente puede producir una extraña satisfacción. No obstante, al contrario que esos locos que dicen que los videojuegos son malos para la salud mental, creemos que son una buena manera de descargar agresividad.

Techo solar
Ve al garaje C y repite todo otra vez. El coche CO6 dispondrá de techo solar, aunque no es tan chulo como el descapotable.

Balón de fútbol
Ve al editor de circuitos. Mientras pulsas el botón X, pulsa Triángulo para hacer que tu cono sea blanco. Sitúalo en el circuito y repite el proceso hasta que te hayas quedado sin conos. Ahora elige un coche y empieza la carrera. Todos los conos se habrán transformado en balones de fútbol que puedes esquivar con tu bólido. Es un poco extraño. Imagínate que en el próximo mundial a los jugadores les diera por saltar al terreno de juego con un todoterreno. Pobre árbitro.

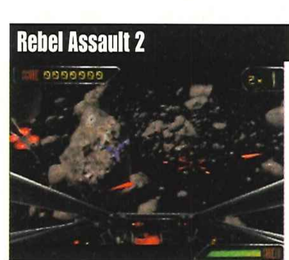
Rayman



Buenas noticias. Hemos descubierto el método perfecto para acumular 99 vidas. Es muy fácil, sólo tienes que activar la pausa en cualquier momento de la partida y seguir estos pasos. Mantén pulsado L2, R1, L1, R2. Después, uno a uno, deja de pulsar L1, L2, R2, R1. Pulsa luego TRIÁNGULO y suéltalo en seguida. Ahora mantén pulsado DERECHA, CÍRCULO, CUADRADO, X y ve soltando, por turnos, DERECHA, X, CUADRADO, CÍRCULO. Si has seguido estos pasos de la forma correcta, tu indicador de vidas que aparece en el extremo superior izquierdo de la pantalla debería mostrar el número 99. Si no, prueba otra vez. Este truco puede repetirse tantas veces como se quiera en el transcurso de una partida.

Introducción extra
Si quieres ver una corta secuencia de introducción extra, al aparecer el logo de PlayStation mientras se carga el juego mantén pulsado L1, L2, R1, R2, X y START hasta que empiece la escena. Para verla entera, suelta los botones.

Rebel Assault 2



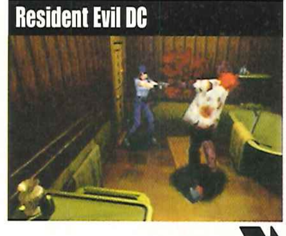
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de claves y podrás acceder a cualquier nivel del juego:

Fácil
X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO

Medio
X, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO

Difícil
TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO

Resident Evil DC





1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

● Toshinden 3 analizado: PSP Nº 6 ● Puntuación: 70%

Battle Arena Toshinden

Tekken es el favorito pero la serie Toshinden sigue ocupando un buen lugar en nuestros corazones...

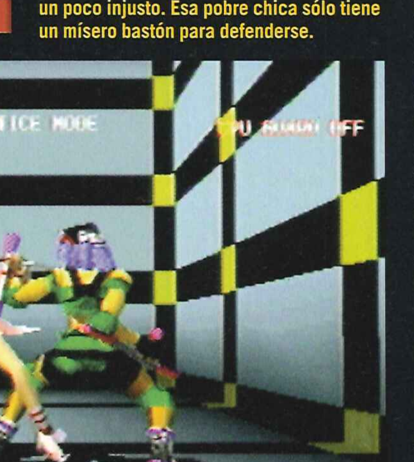
PARTE 1 BATTLE ARENA TOSHINDEN





▲ SShizuku está muy bien equipado. Parece un poco injusto. Esa pobre chica sólo tiene un mísero bastón para defenderse.



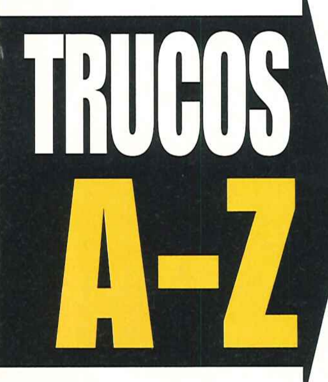


▲ Encantadores personajes, excelente animación, buenos efectos de luz, buena acción. Pero ¿qué demonios hace ahí ese horrible papel de pared? Lo que les hubiera resuelto un buen decorador de interiores...

JUEGA COMO GAIA
En la pantalla del título, a medida que van apareciendo las opciones pulsa ABAJO, ABAJO/IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO. Si lo haces lo bastante rápido, oirás una voz que dice «Fight!». Luego ve a la pantalla de selección de personajes, elige Eiji y presiona ARRIBA mientras lo seleccionas. Su imagen debería desaparecer y Gaia aparecerá por debajo.

JUEGA COMO SHO
Entra la misma secuencia como lo hiciste con Gaia y espera que empiece la demo. Una vez empieza, presiona START en el controlador dos y la pantalla del título aparecerá de nuevo. Luego pulsa los siguientes botones con rapidez mientras van apareciendo las opciones desde los lados de la pantalla. IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, CUADRADO. De nuevo oirás una voz decir «Fight!». Ve a la pantalla de selección de personajes y elige Kayin. Esta vez presiona ABAJO al hacer la selección.

JUGADAS ESPECIALES
Una vez tienes a Gaia y a Sho observa la demo. Cuando salgan las opciones a los lados de la pantalla presiona ABAJO/IZQUIERDA y golpea ligeramente. Esta vez una voz dirá «Fantastic!». Ve a las opciones y cambia la organización del controlador de manera que los botones L se empleen para jugadas especiales. Ahora podrás usarlos para jugadas especiales y también, presionando los cuatro a la vez, puedes acceder a la jugada de desesperación. Este truco funciona en los modos Fácil y Muy Fácil, pero nada más.



En la pantalla de selección de partida, destaca Advanced y mantén pulsado DERECHA. Debería ponerse verde. Al jugar, dispondrás del doble de ítems que recojas.

Niveles de habilidad en la demo de RE2
Destaca Juego Nuevo y mantén pulsado DERECHA. Podrás acceder a los modos Normal y Rookie.

Resurrection: Rise 2



Para jugar como el enemigo Vitriol, en la pantalla de selección pulsa DERECHA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO en el mando uno.

Shellshock

Para acceder a una pantalla de Menú de Pruebas (muy bueno) carga el juego y cuando veas la pantalla del copyright de Core Design debes pulsar con rapidez, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, TRIÁNGULO.

Para activar el menú de dudas, introduce el código siguiente en la pantalla de título principal. Tienes que ir rápido: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, CUADRADO.

Para ser invencible, introduce el código siguiente en la misma pantalla y también lo más rápido posible: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, TRIÁNGULO.

Soviet Strike

Soviet Strike es el primer título de la saga *Strike* de Electronic Arts que llegó a PlayStation. Sus cinco niveles exigen que te esfuerces al límite, pero con nuestra guía podrás completarlos en un periquete.



Ataque crimea
Destruye dos asentamientos de radar
1. Es una especie de suave introducción, pero si no te «encargas» de uno de los dos radares antes de entrar a matar puedes pasarlo mal. Si quieres evitarte quebraderos de cabeza, utiliza cohetes y lo solucionarás en un santiamén.







▲ Es difícil decir con exactitud lo que está pasando. Sea lo que sea, parece doloroso. Pelearse es terrible, desde luego, pero un buen videojuego de lucha y acción es para chuparse los dedos.

PARTE 2 BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

SELECCIONA URANUS Y MASTER
En la pantalla del título, mientras aparece el menú desde la izquierda, presiona R1, L2, CRUZ, L1, R2, CÍRCULO (hazlo con rapidez). En la pantalla de selección de personajes escoge la caja aleatoria. Hacerlo en el momento oportuno te permitirá seleccionar Uranus y Master.

SELECCIONA SHO Y VERMILION
Tras llevar a cabo el truco anterior espera que aparezcan las opciones desde la izquierda otra vez y ahora presiona CÍRCULO, R2, L1, CRUZ, L2, R1 (en el segundo controlador). De nuevo cronometra tus pasos en la selección aleatoria de personaje y podrás seleccionar Sho o Vermilion.

SELECCIONA ENEMIGO FINAL
En la pantalla del título presiona ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA+TRIÁNGULO y deberías poder acceder al enemigo final.

JUGADAS SECRETAS
Cuando hayas completado el juego y puedas seleccionar Sho y Vermilion la barra del menú se volverá verde. Las jugadas secretas deberían activarse ahora y puedes acceder a ellas usando los botones R1 y R2 a la vez.

CAMARA MANUAL
En la pantalla de opciones pon los botones laterales en la opción Sin Usar, luego elige la opción de cámara Control. Ve de nuevo a las opciones de los botones hasta que estén en Cámara. Ahora cuando el juego esté en pausa o si están luchando, los botones laterales harán girar la cámara. A continuación para el juego y presiona: CUADRADO+TRIÁNGULO+CÍRCULO+CRUZ+SELECT
Esto hará que desaparezcan las opciones. Presiónalos de nuevo para que los medidores de energía desaparezcan. Ahora ya no figuran los medidores cuando juegas y podrás controlar el zoom y el cambio vertical usando los botones laterales.

PARTE 3 BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

JUEGA COMO LOS SUBJEFES
Acaba el juego con los personajes normales a un nivel tres o superior.

JUEGA COMO SHOU
Suelta a todos los subjefes y acaba el juego con Vermillionb (en nivel tres).

JUEGA COMO ABEL
Termina el juego con Shou en el nivel siete.

JUEGA COMO VEIL
Termina el juego con Abel en el nivel siete.

JUEGA COMO NARU
Termina el juego con Veil en el nivel siete.

ALTERNA VESTUARIO
Termina el juego con Naru en el nivel siete, luego usa CUADRADO o CRUZ para seleccionar.

SELECCIÓN ALEATORIA
Presiona L1+L2+R1+R2 sobre la pantalla de selección de personajes, presiona CUADRADO o CÍRCULO o TRIÁNGULO para seleccionar un personaje al azar.

JUGADAS SECRETAS
Acaba el juego con Naru y luego prepara dos o más de los botones laterales para movimientos especiales. Manténlos todos a la vez para poder ejecutar una jugada secreta.

CONTROLA LA CÁMARA
Ve al menú de configuración de botones y marca un botón lateral. Luego presiona L1+L2+R1+R2. Los botones laterales ahora son controles de la cámara.

ELIMINA PANTALLA
Para el juego, mantén las teclas CÍRCULO+TRIÁNGULO+CUADRADO+CRUZ presionadas y pulsa SELECT. Esto elimina los mensajes de continuación, de opciones y de reset. Mientras pulsas los cuatro botones presiona SELECT para eliminar las barras de vida y de overdrive. PSP







▲ Nunca confíes en ninguna chica cuyo nombre suene a canapé. Siempre lo hemos dicho.

► Motosierra contra guadaña. El resultado es incierto. Nos parece que la guadaña lleva las de ganar

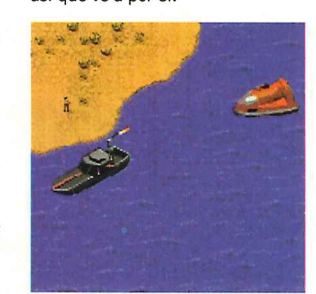
Rescate de agentes capturados
2. Utiliza los botones laterales para volar sobre la base y acaba con las torres armadas con tu ametralladora. Los agentes capturados están en unas barracas grandes, pero asegúrate de eliminar todas las defensas antes de rescatarlos. Ten cuidado y no dispares a los agentes amigos cuando salgan corriendo de su cautiverio.

Destruye el aeródromo
3. Destruye primero el perímetro defensivo del aeródromo y luego sigue hacia el hielo para acabar con los helicópteros antes de que despeguen. Tienes que destrozar todos los edificios para completar esta parte de la misión, pero ten cuidado con los francotiradores que hay dentro.



Rescata 14 prisioneros
4. El campamento «POW» está muy bien vigilado en la entrada. Puedes volar directo a por él e intentar hacer pedazos el lugar, pero hay otra opción mejor. Al sur del campamento hay una pista de aterrizaje con un vehículo enemigo enorme. Acaba con los guardias y aterriza: Nick saltará dentro del vehículo. Síguelo hasta la base a medida que se encarga de hacer de las suyas. Carga tu helicóptero de POWS y lánzalos sobre el «LZ» que hay al Norte. Asegúrate de recoger a Nick antes de que le disparen. Encuentra al resto de prisioneros en el campamento del Norte. Al Oeste de este campamento tienes una vida extra. Sólo tienes que disparar a las tres tiendas de campaña.

Ataca el cuartel general enemigo y rapta a los comandantes
5. Dirígete a la zona de la ciudad que hay en el centro del mapa y destruye todos los edificios. Debes raptar a tres agentes de la KGB que te proporcionarán información. Uno de los agentes intentará escapar en un vehículo blindado, así que ve a por él.



Destruye el campamento terrorista
6. Asegúrate de destruir por completo la central eléctrica antes de entrar en el campamento. Es mejor atacar el campamento desde el Sur, a través del valle. La clave está en utilizar la fuerza bruta (pero con la mente fría) y en asegurarte de que haces acopio de combustible y armas cuando es necesario.

Espiar, destruye el castillo
7. Ve al castillo que hay al Norte y destruye sus defensas. Deja ir a Nick y espera a que coloque una bomba. Espera en el patio hasta que aparezca, y sal pitando antes de que el lugar vuele por los aires.

● F1 '97 analizado: PSP N.º 6 ● Puntuación: 92%

Formula 1

¿Quién dice que Namco desarrolla los mejores coches de carreras? Algunos quieren demostrar lo contrario.

F1 '97 FORMULA 1





Para activar los siguientes trucos, introduce estos códigos como el nombre de tu conductor (opción de elegir el piloto en el modo Grand Prix y edita piloto). Puedes incluir cualquier número de los nombres de los conductores, de modo que puedas almacenar todos estos trucos en una tarjeta de memoria y usarlos cuando quieras.

CARRERAS POLIGONALES
Introduce el nombre de tu conductor como VIRTUALLY VIRTUAL y los gráficos se convertirán en polígonos, como en el clásico de Sega *Virtua Racing*.

CAMBIO DE MÚSICA
Introduce el nombre de tu conductor como SWAP SHOP y la música de fondo y los efectos de sonido cambiarán. Tendrás batería, bajo y algunas notas de piano. Extraño

LLANTAS GRUESAS
Introduce el nombre de tu conductor como LITTLE WEELZ y las llantas de los coches empezarán a crecer hasta hacerse enormes. En algún lugar de esta página podrás ver lo ridículas que parecen con ese tamaño.

WIPEOUT
Introduce el nombre de tu conductor como PI MAN y las ruedas desaparecerán de tu coche. Quedará un rastro de humo tras él que se perderá por las esquinas. Parece un vehículo de «limpieza». ¡Qué camelo! Al más puro estilo *Wipeout*.

VISTA AÉREA
Introduce el nombre de tu conductor como ZOOM LENSE y gozarás de la vista desde un helicóptero, un poco al estilo *Micro Machines*. El problema es que no puedes ver muy bien las esquinas. Vale la pena pagar ese precio.

LAS CABEZAS DE LOS COMENTARISTAS
Introduce el nombre de tu conductor como BOX CHATTER. Las cabezas de dos pequeños personajes aparecen al pie de la pantalla emulando los comentarios de los locutores. Muy divertido.

PISTAS EXTRA
Introduce el nombre de tu conductor como BILLY BONUS. Te da cuatro pistas extra: Sunob, Edialeda, Adia y Sixties. La pista Sixties se ve en un raído blanco y negro y los coches son como los viejos vehículos, al más puro estilo Sterling Moss.

LLUVIA DE RANAS
Introduce el nombre de tu conductor como CATS DOGS. Éste hace llover ranas en vez de agua. Lo de siempre.

CIRCUITO DE JAPÓN
Introduce el nombre de tu conductor como OEAN ALESI y te llevará directo a Suzuka.

¡GANADOR!
Introduce el nombre de tu conductor como TOO EASY y obtendrás el primer lugar en cada carrera, lo que te permitirá acceder a una pista extra. Pero entonces ¿qué? ¿Qué pasa cuando ya has utilizado todos los trucos durante el juego? ¿A que no habías pensado en eso?

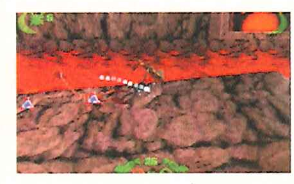
TRUCOS A-Z

Claves
Nivel uno:
WORTSCASE o NOSFERATU
Nivel dos:
GRANDTHEFT
Nivel tres:
GROZNEY
Nivel cuatro:
CHERNOBIL
Nivel cinco:
CIVILWAR



Recargar armas y energía
Mientras juegas, activa la pausa y pulsa TRIÁNGULO, X (3 veces), CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO.

Reducir araña
Para reducir a la araña, pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO. Oh, que arañita más mona.



Claves:
Laboratorio
Suelo del laboratorio
1FMLC939GPR8F3BF7KT1
Fregadero
CHMLC939GPR8F3LWGTS3
Techo del laboratorio
86MLC939GPR8F3VFQ5S4
Habitación de los setenta
FW1MC939GPR8F3BF7KT1

Fábrica
Cajas
FW1MC939GPR8F336DTTS3
Cintas transportadoras
BSRMC939GPR8F3VTKKT1
Sala de máquinas
WDRQC939GPR8F3LM8S95
Tuberías
8WV5L939GPR8F36DTTS3
Enemigo brazo mecánico
8WV5L939GPR8F3G1QJB4

Ciudad
En la calle
9WV5L939GPR8F3LRT6S4
Al lado del edificio
6SXXS939GPR8F3LRT6S4
Parque
W9PNT839GPR8F3B9LVS3
Bajo la calle
N7KB3Y19GPR8F3V95HR5
Por la calle
N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3

Museo
Cajas de muestra
P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3
Volcán
G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3



▲ Un buen trío de imágenes que muestran la gran variedad de condiciones meteorológicas. Desde un sol estupendo, tiempo cálido, a un horroroso día en que no ves nada bajo la lluvia torrencial (es mejor que consigas llantas especiales). A continuación lloverán ranas. ¿Cómo?



▲ Un buen ejemplo de la gran alta resolución de *F1 '97*. Esta vez la acción es más realista que nunca. ¿Qué? ¿Que no tienes este título? ¿A qué estás jugando?

F1 FORMULA 1

Pista de *Bonus*
Selecciona una carrera en el modo Arcade o Grand Prix. Elige equipo, conductor y pista. Cuando llegues a la pantalla Race Qualify mantén pulsada la tecla SELECT y presiona IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA. Empieza la carrera y luego abandona. En el modo Arcade, escoge una sola carrera y en la pantalla de selección de circuito encontrarás la Pista de *Bonus* Grand Champion.

Modo Lava
En la pantalla Race Qualify mantén pulsada la tecla SELECT y presiona CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, X. Cuando juegues, verás que la pista está hecha de lava. Tus neumáticos dejarán rastros humeantes y el escenario estará totalmente quemado.

Modo Buggy
En la pantalla Race Qualify mantén pulsado SELECT y presiona DERECHA, ARRIBA, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO. Ahora controlas primorosos *buggies*. Al igual que en los siguientes trucos, los vehículos opcionales son más o menos como los normales aunque su tamaño afecte tu habilidad. Desconecta el truco introduciéndolo de nuevo.

Modo Moto
Elige una carrera y cuando llegues a la pantalla Race Qualify mantén pulsada la tecla SELECT mientras aprietas ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO. El juego te dirá que el truco está activado. Cuando juegues estarás al mando de un corredor sobre dos ruedas. El manejo es el mismo pero los coches son mucho más delgados. Introduce el código de nuevo para librarte de esto.

Bla, bla, bla
Otra vez. Ve a la pantalla Race Qualify y presiona SELECT. Luego presiona IZQUIERDA, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO. Los comentarios de los locutores han sido sometidos a un proceso por el cual dice cosas que no tienen nada que ver con lo que hay en la pantalla. PSP



Huesos de dinosaurio
H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4
Maqueta ciudad
J7KB3Y1GWPR8F31766D1
Templo
K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4
Enemigo museo
K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4

Cloaca
Alcantarillas
V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1
Por la cloaca
W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95
Cartón de comida
X7KB31VLN7BF31CH1C3
Subiendo por la alcantarilla
Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1
El mundo de Ryan
Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1

Laboratorio maldito
Tarjetas de circuitos
Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3
Techo del laboratorio
R7KB3Y118H56T1WTY4R4
Discos duros
S7KB3Y118H56T1TCQR3
La locura de Brian
T7KB3Y118H56T1FNY4R4
En el techo
T7KB3Y118H56T1TC4LD1
Extra de Kip
68KB3Y118H56T151P6C4
Enemigo cerebro
68KB3Y118H56T1TMVM35

Star Gladiator

Modo lucha a oscuras
Para acceder a este modo elige a tu personaje y mantén pulsado ABAJO, L2 y R2 hasta que empiece la fiesta.



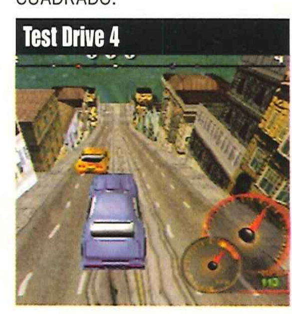
Cabezas grandes
Para acceder a estas cabezas enormes y patéticas tan típicamente japonesas, introduce la serie siguiente en la pantalla de selección de personajes. Mantén pulsado DERECHA, START, CÍRCULO, CUADRADO hasta que empiece el primer *round*.

Personajes pequeños
Ve a la pantalla de selección de personaje e introduce la serie siguiente para jugar con personajes pequeños: mantén pulsado IZQUIERDA, START, CÍRCULO, CUADRADO hasta que empiece el primer *round*.

Swagman

Invencibilidad
Activa la pausa y pulsa CÍRCULO, CUADRADO, X, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Test Drive 4



Coches extra y carreras espejo
Para acceder a las carreras espejo introduce tu nombre como KNACKED

Mortal Kombat Trilogy

Hay muchos *beat 'em up* por ahí, pero ninguno está tan repleto de trucos como éste









▲ Somos los primeros en admitir que las imágenes de *MK Trilogy* están un poco pasadas de moda y son bastante... pobres. Pero también tenemos que reconocer que todos esos movimientos *fatalities, babalities, friendship* y, sobre todo, la exagerada cantidad de chorros de sangre que salen disparados en todas direcciones tienen un curioso encanto.

SELECCIÓN DEL PAISAJE DE FONDO
Escoge a Sonya en la pantalla de selección de personaje y después mantén pulsada la tecla START. Luego pulsa ARRIBA. Si lo has hecho correctamente, deberías poder oír una explosión. Ahora, cuando elijas un personaje, también podrás escoger un paisaje de fondo.

SHAO KAHN *BONUS*
Después de derrotar a Shao, puedes escoger uno de los símbolos. Aquí te explicamos para qué sirven.

1. Finales del personaje
2. Combate con Chameleon
3. Combate clásico de resistencia Mortal Kombat
4. Combate clásico de resistencia Mortal Kombat 2
5. Premio al azar
6. Demo fatality
7. Demo fatality
8. Demo fatality
9. Súper combate de resistencia
10. Batalla con los jefes
11. Mega combate de resistencia
12. Fatality suprema

JUEGA COMO CHAMELEON
Escoge uno de los siguientes: Smoke, Ermac, Classic Sub Zero, Scorpion, Noob Saibot, Rain, Reptile. Antes de que empiece el combate, mantén pulsada la combinación IZQUIERDA + HP + HK + RU + BL. Aparecerá Chameleon.

PERSONAJES CLÁSICOS
Selecciona a Kano o Rayden para acceder a sus homólogos de *Mortal Kombat*. O selecciona Lao o Jax para acceder a sus homólogos de *Mortal Kombat 2*.

¡CRISPY!
Pulsa los dos botones de correr después de una fatality y Shao Kahn dirá: «¡Crispy!» Mantén los botones de puñetazo y Dan Forden dice: «¡Crispy!» Mantén el botón de correr y el de puñetazo y ambos lo dirán.

SELECCIÓN ALEATORIA
Cuando llegues a la pantalla de selección de personaje, mantén pulsadas las teclas ARRIBA + START y accederás a un personaje escogido al azar.

QUE ALGUIEN ME SAQUE DE AQUÍ
Pulsa START y luego SELECT y podrás salir a mitad de combate.

LA FOSA DE LAS FATALITIES
Para realizar las fatalities en los fosos haz lo que sigue:
Pit 1 – Gancho
Pit 2 – Realiza la fase fatality
Pit 3 – Realiza la fase fatality
Dead Pool – Mantén pulsadas LK + LP + ABAJO y pulsa HP
Kombat Tomb – Realiza la fase fatality
Shao Kahn Tower – Realiza la fase fatality
Subway – Realiza la fase fatality

FATALITIES DE UN SOLO BOTÓN
Quédate cerca de tus enemigos y pulsa cualquiera de los siguientes botones.
HP – Brutality
HK – Fatality
LK – Fatality
R2 – Animality
R1 – Friendship
LP – Fase fatality
L2 – Babality

PANTALLA ?
Ve a la pantalla de opciones y selecciona cualquiera de los recuadros. Mantén pulsadas las teclas L1 + L2 + R1 + R2 y, entonces, pulsa y mantén ARRIBA. Ahora podrás acceder a la «?». Desde aquí puedes optar a fatalities de un solo botón, agresores instantáneos, daños de jefe normal, recuperaciión de vitalidad y opciones de menos daños. Muy útil.

MORTAL KOMBAT 3
Por ser tú, también te vamos a facilitar un montón de trucos para este otro gran juego. Todos los códigos de Kombat y algo más. ¿Qué más quieres?

KÓDIGOS KOMBAT
En la parte inferior de la pantalla Vs encontrarás seis cajas. Tecleando ciertas teclas en el Pad, podrás acceder a algunos trucos.

KÓDIGOS KOMBAT JOYPAD UNO

SUFRIR LA MITAD DE DAÑOS
CUADRADOx3, TRIÁNGULOx9

BARRAS DE ENERGÍA LENTAS
CUADRADOx9, TRIÁNGULOx7, CÍRCULOx5

KOMBATE REAL
TRIÁNGULOx4

SIN MIEDO
CUADRADOx2, TRIÁNGULOx8, CÍRCULOx2

TRUCOS A-Z

Descubre cuatro coches extra
Si quieres descubrir un Viper GTS-R, un Dodge Daytona del 69, un TVR 12/7 Project y un Pitbull Special, introduce tu nombre como SAUSAGE. NOTA: para utilizar estos códigos tienes que ser lo suficientemente rápido como para que tu tiempo aparezca en la pantalla de mejores puntuaciones (asegúrate de activar los puntos de control en la pantalla de opciones). La manera más fácil de conseguirlo consiste en ir a la carrera de arrastre y escoger el Jaguar. Corre la carrera y después sal. Si eres lo bastante rápido, te pedirá tu nombre. Introduce uno de los códigos. Si la música se desactiva oirás el grito de «GO!». Después de introducir los códigos, asegúrate de guardar el juego en la tarjeta de memoria. Si no, tendrás que seguir todo el proceso cada vez que corras.

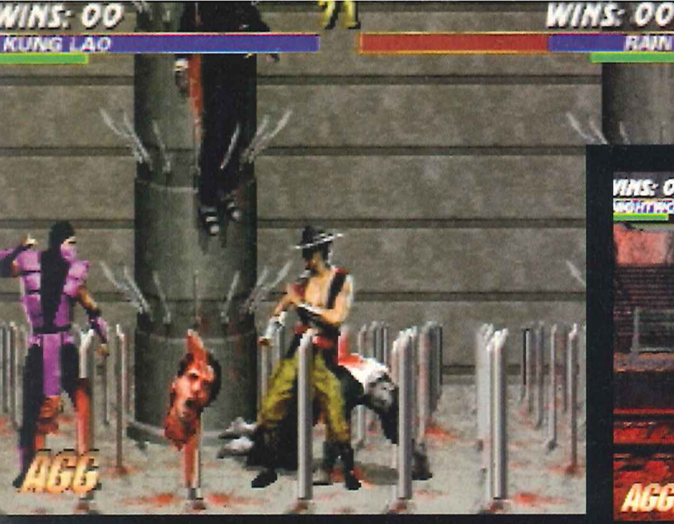
Thunder Hawk 2



Si en la pantalla de claves escribes INVALIDPASSWORD serás premiado con la conclusión de cuatro campañas y varias medallas. Los escenarios serán más duros. En Core Design, creadores de este juego, dicen que más que un truco es un fallo.



Códigos compuestos
Una lista muy útil de todos los códigos:
1. OBHBOVTBEFDU2O1
2. 73HJSVVBEEDQ3RI
3. A7GRSUI7EJD63V26VGVSUD-VEND221I
4. FHRSV3FEBDU5RQVFHBSV 76EBD651Q
5. FNGBSV8UEFD2472B7 FRSV4EAFDE53I
6. J3FFSVTIAJDA4S2KBFNSV TIAJDM4FI
7. F7EVSEMEMJCE5IA5JEV-SAFGMJCA4PA
8. MFEFSU9QINAE59AL3EJSA-JIMNCM4LI
9. HBE3SENQMJCA4A2K 3D5SU49IRAA5IA
10. 9VDPS1O5IRAM45 A27C948ILRBME56I
11. AJCT5ON1U7EM452 K7CTSH99U3EA4ST
12. 8BDPSLJ9UVEE5HA FRCD48C1RFMA5R2



▲ Do you remember the original *Mortal Kombat*? We do. It was rubbish. In the arcades it was bad enough but then all the home versions came out and they were even worse. We thought it would sink without trace but no, a squillion years later and it's still going strong. But for how much longer?





DARK KOMBAT
SQUAREx6, TRIANGLEx8, CIRCLEx8

FIGHT SHAO KAHN
TRIANGLEx3, CIRCLEx3

FIGHT MOTARO
SQUAREx9, TRIANGLEx6, CIRCLEx9

FIGHT NOOB SAIBOT
SQUAREx7, TRIANGLEx6, CIRCLEx9

FIGHT SMOKE
SQUAREx2, CIRCLEx5

PLAY GALAGA
SQUAREx6, TRIANGLEx4, CIRCLEx2

PSYCHO KOMBAT
SQUAREx9, TRIANGLEx8, CIRCLEx5

QUASI-RANDPER KOMBAT
SQUAREx4, CIRCLEx6

UNLIMITED RUN
SQUAREx4, TRIANGLEx6, CIRCLEx6

THROWING DISABLED
SQUAREx1

QUARTER ENERGY
SQUAREx7, CIRCLEx7

BLOCKING DISABLED
TRIANGLEx2

THEATER OF MAGIC
SQUAREx9, TRIANGLEx8, CIRCLEx7

NO KNOWLEDGE
SQUAREx1, TRIANGLEx2, CIRCLEx3

SUPER ENDURANCE MODE
TRIANGLEx2, CIRCLEx4

COMBOS DISABLED
SQUAREx7, TRIANGLEx2, CIRCLEx2

SUPER RUN JUMPS
SQUAREx3, TRIANGLEx2, CIRCLEx1

SPECIAL MOVES DISABLED
SQUAREx5, TRIANGLEx5, CIRCLEx5

FAST UPPERCUT RECOVERY
SQUAREx6, TRIANGLEx8, CIRCLEx8

JOYPAD TWO KOMBAT KODES
HALF DAMAGE
SQUAREx3, TRIANGLEx9

SLOW POWER BARS
SQUAREx3, TRIANGLEx1

REAL KOMBAT
TRIANGLEx4

NO FEAR
SQUAREx2, TRIANGLEx8, CIRCLEx2

NO LIFE BARS
SQUAREx1, TRIANGLEx2, CIRCLEx3

HALF ENERGY
TRIANGLEx3, CIRCLEx3

DARK KOMBAT
SQUAREx4, TRIANGLEx2, CIRCLEx2

FIGHT SHAO KAHN
SQUAREx5, TRIANGLEx6, CIRCLEx4

FIGHT MOTARO
SQUAREx1, TRIANGLEx4, CIRCLEx1

FIGHT NOOB SAIBOT
SQUAREx3, TRIANGLEx4, CIRCLEx2

FIGHT SMOKE
SQUAREx2, CIRCLEx5

PLAY GALAGA
SQUAREx4, TRIANGLEx6, CIRCLEx8

PSYCHO KOMBAT
SQUAREx1, TRIANGLEx2, CIRCLEx5

QUASI-RANDPER KOMBAT
SQUAREx4, CIRCLEx6

UNLIMITED RUN
SQUAREx4, TRIANGLEx6, CIRCLEx6

THROWING DISABLED
SQUAREx1

QUARTER ENERGY
SQUAREx7, CIRCLEx7

BLOCKING DISABLED
TRIANGLEx2

THEATER OF MAGIC
SQUAREx6, TRIANGLEx6, CIRCLEx6

NO KNOWLEDGE
SQUAREx9, TRIANGLEx2, CIRCLEx6

SUPER ENDURANCE MODE
SQUAREx6, TRIANGLEx8, CIRCLEx9

COMBOS DISABLED
SQUAREx7, TRIANGLEx2, CIRCLEx2

SUPER RUN JUMPS
SQUAREx7, TRIANGLEx8, CIRCLEx9

SPECIAL MOVES DISABLED
SQUAREx5, TRIANGLEx5, CIRCLEx6

FAST UPPERCUT RECOVERY
SQUAREx4, TRIANGLEx3, CIRCLEx3

GENERAL CHEATS
PLAY AS SMOKE
When the demo plays at the start of loading wait until the Rayden screen appears then manipulate the D-pad 360° clockwise and the Ultimate Kombat Kode message should appear. Now quickly enter the following code: DRAGON, MK, DRAGON, GORO, SKULL, GORO (do this by pressing R1, TRIANGLEx6, CROSSx6, CIRCLEx9). Shao Kahn says 'Outstanding' and a message confirms the



code entry. Now you can select Smoke. We wonder if he does... Smoke, that is.

RANDOM SELECT
You need to hold UP+START during character select to get a random selection. Player one must have Shang Tsung highlighted and player two must have Liu Kang highlighted.

CHEAT MODE
On the opening demo when you load up the game press CROSS, CIRCLE, TRIANGLE, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Shao Kahn will say 'You'll never win'. Press START. A block appears with 'Kombat' written on it. Press UP to get the following secret cheat menu.

Free Play – infinite credits
Smoke – play as Smoke
Fatality Time – Infinite time for fatalities
Level select – Any stage
One Round Match – Fights last one round
One Hit Death – First player to hit wins

EASY CHEAT MODE
Hit CROSS, L1, L2 during the demo and you'll access a cutdown version of the above cheat menu. It's the same apart from the exclusion of the One Round Match and One Hit Death options. A bit of a shame but then you don't have to put in the work to get it up do you? That's it for *Mortal Kombat*, thank God. It took us an age. PSP

13. SRCL4861RFMM59Q2
JB14OU17F6E5DA
14. AJA54OUH7J6A4DIVFP
44OU57N6M5JI
15. OVPK4OQT7R6I5N28N
PK4OQT3Q6E5EI
16. 9JO44OT13U6A5PQ



Y para ver el final del juego

1NOK2OT5326M4MA

Theme Park



Introduce tu mote como BOVINE y pula CÍRCULO y X. Cuando estés en la partida, mantén pulsado CÍRCULO, START y X hasta que oigas el grito «Hoorah!» para informarte de que el truco ha funcionado. Así dispondrás de fondos ilimitados.

Para acceder a todas las tiendas y paseos empieza el juego construyendo una cabaña sobre un árbol. Haz una cola muy larga y pon un técnico al lado. Ahora vuelve a la pantalla de búsqueda y pon 9.999 créditos en la búsqueda de TIENDAS. Vuelve a la pantalla del juego y acelera los procedimientos hasta 30. Espera.
Cuando haya pasado un año comprueba tu estatus (deberías tener todas las tiendas y paseos). Para conseguir el paseo más largo del mundo, elige un paseo de carrera y sitúalo donde quieras: haz el recorrido más pequeño posible. Abre el paseo, ciérralo y ahora podrás hacer la carrera más larga de la historia y no te costará ni un



centavo. Es un truco fantástico.

Timando a la gente
• Si pones más SAL en las PATATAS conseguirás que los clientes estén sedientos.
• Más CAFEÍNA en el CAFÉ para que la gente se mueva más rápido.
• Más AZÚCAR en los HELADOS para que sean adictivos.
• Más GRASA en las HAMBURGUESAS para que salgan más baratas.
• Más HIELO en los REFRESCOS DE COLA para llenar los vasos.

TOCA



Introduce estos códigos como tu nombre



1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

●Analizado: PSP 2 ●Puntuación: 90%

Soul Blade

Tiene alma y espada. Aquí tienes los trucos. ¡Arriba esas armas!

▼ Nos encanta este título. Por supuesto, *Tekken 2* es mejor, pero éste es un juego diferente, deberías tener los dos. No es sólo por los gráficos, aunque ya habrás visto que ofrece mejores imágenes que cualquier otro *beat 'em up*. Son esas maravillosas armas; la emoción de enviar a tu oponente al otro barrio con un solo golpe de espada bien calculado.





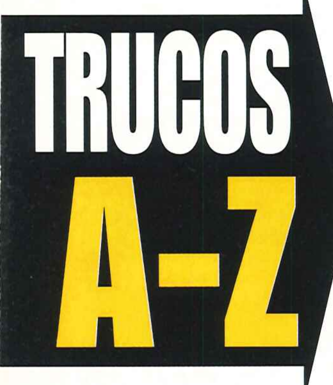








▲ Voldo es un tipo de aspecto bastante repugnante, ¿no te parece? Cuchillas en vez de manos y otros artilugios por el estilo. A su mujer no le debe hacer ninguna gracia.



Horizonte de dibujos animados – CMTOON
Doble velocidad – XBOOSTME
Cámara helicóptero – CMMICRO
Grandes manos – CMHANDY
Niebla – CMDISCO
Lluvia hacia arriba – CMRAINUP
Cámara posterior – CMFOLLOW
Enfoque Go-kart – CMCHUN
Baja gravedad – CMLOWGRAV
Coches especiales – CMGARAGE
Noche – CMSTARS
Sin choques – CMNOHITS

Twisted Metal 2

Para conseguir los coches secretos, ve a la pantalla de selección de coches e introduce los códigos siguientes. Si lo haces bien, oirás una explosión:



Minion
L1, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA
Sweeth Tooth
ARRIBA, L1, TRIÁNGULO, DERECHA

War Gods

Introduce estos códigos en la pantalla de claves.



EASY FATALITIES ON – 0332
EASY FATALITIES OFF – 2230
FREE PLAY ON – 0705
FREE PLAY OFF- 5070
P1 EXTRA DAMAGE ON – 7879
P1 EXTRA DAMAGE OFF – 9787
P2 EXTRA DAMAGE ON – 3961
P2 EXTRA DAMAGE OFF – 1693
P1 INVINCIBLE ON – 2358
P1 INVINCIBLE OFF – 8532
P2 INVINCIBLE ON - 1224
P2 INVINCIBLE OFF – 421
QUICK FINISH GAME ON – 4258
QUICK FINISH OFF – 8524

Menos mal que así se puede acabar. Es que es muy complicado.

Wipeout



CAMBIAR EL ENFOQUE DE CÁMARA
Puedes cambiar los ángulos de cámara durante los combates y también durante las repeticiones. Conecta un MultiTap en la PlayStation (no importa en qué puerto) y conecta un controlador en el segundo puerto del MultiTap. Utiliza el primer controlador para luchar y el segundo para cambiar el ángulo de cámara a través de R1 y R2. Utiliza CUADRADO y X para manipular el zoom.

SELECCIÓN DE ETAPA ALEATORIA
Mantén pulsado Select hasta que empiece el combate en el modo Versus y accederás a una fase aleatoria. ¡Qué listo!

FASE COLISEUM
Ve a la pantalla Game Option y ajusta el tamaño del anillo a 20m. Podrás luchar en una etapa especial Coliseum con el modo dos jugadores.

JUEGA CON UNA SOPHITIA EXTRA
Completa el modo Edge Master con Sophitia. Consigue las ocho armas y la próxima vez que vuelvas al modo Arcade podrás seleccionarla.

Y OTRA SOPHITIA MÁS
Para acceder a la tercera versión de Sophitia tendrás que completar el modo Edge Master consiguiendo las 80 armas.

SIEGFRIED
Primero completa el modo Edge Master con Siegfried y consigue sus ocho armas. Vuelve a introducir el Modo Arcade y podrás optar a un Siegfried distinto.

HAN MYONG
Completa el juego con Hwang y Seung Mi Na para ver sus finales. Luego vuelve a completar el juego con ellos para ver sus segundos finales. Después de esto, deberías tener acceso a Han Myong.

DISTINTAS VOCES
En la pantalla de títulos, cuando la voz dice «Soul Edge» puedes cambiar la voz manteniendo pulsadas las teclas L1 y L2 y moviendo el D-pad en varias direcciones. Por ejemplo, tirando hacia la IZQUIERDA, Seung Mi Na dice «Soul Edge». Curioso, más que nada.

DISTINTA INDUMENTARIA
Para cambiar la indumentaria de los personajes, pulsa las siguientes teclas.
Conjunto 1 – CUADRADO
Conjunto 2 – X + CUADRADO
Conjunto 3 – CÍRCULO
Conjunto 4 – TRIÁNGULO
Conjunto 5 – X + TRIÁNGULO

ALTERAR LOS FINALES
Durante la secuencia de Game Over, cuando la pantalla pasa de pantalla amplia (con márgenes) a pantalla completa, pulsa los botones y haz girar el D-pad rápidamente. Si lo consigues, podrás cambiar los finales. La única excepción es el final de Mitsurugi. Para variar su final, tendrás que luchar contra Tanegashima desde una perspectiva en primera persona. Para acabar con él sólo tienes que pulsar IZQUIERDA o DERECHA para esquivar las flechas y tirar hacia delante siempre que te sea posible. Después puedes darle el golpe de gracia con el botón de cuchillada. Finalmente, para acceder al final secreto de Voldo, haz girar el D-pad cuando se quede sin espada.

JUEGA COMO SOUL EDGE
Completa el juego con cada personaje. La pantalla de títulos debería pasar a ser un montaje con todos ellos. Ve a la pantalla de selección de personaje y verás que ha aparecido Soul Edge. Ya puedes seleccionarlo si quieres. En teoría, si juegas durante veinte horas seguidas sin desconectar la consola, también consigues acceder al personaje, pero hay que ser un poco bruto para atreverse a intentarlo. ¿O hay alguien dispuesto a hacerlo? PSP

▼ Observa esa hierba. Se mece al viento como si fuera de verdad. Te dan ganas de tumbarte a contemplar las nubes. Aunque no sería muy juicioso por tu parte.



Truco «FireStar»
Si quieres acceder a un séptimo circuito escondido llamado «FireStar» sigue estos pasos: en la pantalla «SELECCIONAR NÚMERO DE JUGADORES», destaca «UN JUGADOR» y mantén pulsado L1, R1, DERECHA, START, CUADRADO, CÍRCULO y X para activar la opción. Ahora ve a la pantalla «SELECCIONAR CLASE DE CARRERA» y elige «UNA CARRERA». Escoge a tu equipo y a tu piloto, y cuando llegues a «SELECCIONA CIRCUITO DE CARRERAS» verás que puedes correr en un séptimo circuito llamado «FireStar» y que transcurre en Marte.

Carrera rapier class
Este truco te permite correr en «Rapier Class» sin tener que completar todos los demás circuitos antes. Para conseguirlo, mientras estás en «SELECCIONAR NÚMERO DE JUGADORES», destaca «UN JUGADOR» y mantén pulsado L2, R2, IZQUIERDA, START, SELECT y X para activar la opción. Ahora podrás elegir «RAPIER CLASS».

Wipeout 2097

¿Te abruman todos los reforzadores y armas de *Wipeout 2097*? ¿Te resulta difícil acabar las carreras? ¿Quieres un poco de ayuda? Estaremos encantados de servirte.



LOS EQUIPOS
Cada equipo tiene sus puntos fuertes y flojos, y la velocidad máxima aumenta según el equipo. El coche más equilibrado es el Auricom. Los más atrevidos preferirán el Quirex.



LOS TRUCOS
Equipos de animales
Si quieres probar una experiencia diferente, puedes probar con los equipos de animales (abejas, caracoles, hipopótamos). Mantén pulsado L1 + R2 + START + SELECT mientras se carga el juego.

Si quieres más diversión, ve al menú de opciones e introduce estos códigos:

Desafío 1:
Pulsa: CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X y CUADRADO.
Desafío 2
Pulsa: CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO y CÍRCULO.



●Analizado: PSP Nº1 ●Puntuación 87%

Exhumed

Como si hubiera resucitado, este clon de Doom tiene muchos secretos por descubrir...

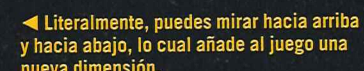




◄ No sólo es un buen juego sino que vale su peso en oro. Mucho mejor que *Doom*, pero nos colgarían si lo dijéramos. Probablemente no es una buena idea.

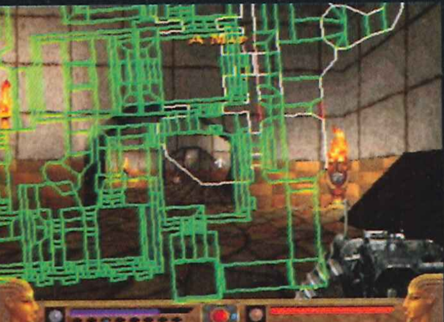






◄ Literalmente, puedes mirar hacia arriba y hacia abajo, lo cual añade al juego una nueva dimensión.







▲ Estás bajo el agua y te están atacando feroces pirañas. Eso no es divertido pero si encuentras las diez muñecas podrás usar el modo Delfín que te permitirá salir rápidamente del agua.

TRUCOS A-Z



Equipo piranha
Mantén pulsado L1 + R1 + Select en el menú principal y, a la vez, pulsa X, X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO y CUADRADO.

Clase phantom
Mantén pulsado L1 + R1 + Select en el menú principal y, a la vez, pulsa X, X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO y CUADRADO.

Las ocho carreras
Mantén pulsado L1 + R1 + Select en el menú principal y, a la vez, pulsa CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y CUADRADO.

Ametralladora
Activa la pausa durante la partida y mantén pulsado L1 + R1 + Select. A la vez, pulsa CUADRADO, CÍRCULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, X y TRIÁNGULO.



Energía infinita
Activa la pausa durante la partida y mantén pulsado L1 + R1 + Select. A la vez, pulsa TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO y CÍRCULO.

Armas infinitas
Activa la pausa durante la partida y mantén pulsado L1 + R1 + Select. A la vez, pulsa X, X, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO y TRIÁNGULO.



Tiempo infinito
Para conseguir tiempo ilimitado, activa la pausa y mantén pulsado L1 +R1 + Select. A la vez, pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO y X.



▲ Éste es un episodio escalofriante cerca del final del juego. Tienes que enfrentarte a este villano en un gran *ring* circular. Mal asunto.

▼ Las armas son estupendas. Una de las mejores es ésta. No la tendrás hasta más adelante en el juego pero dispara unas pequeñas criaturas diabólicas que se alojan dentro del enemigo y explotan.











MUNECAS

En *Exhumed* tienes que reunir un número de secretos (o muñecas). Hay una en cada uno de los 23 niveles. A medida que las vas reuniendo vas ganando acceso a modos muy especiales. Por ejemplo, cuando hayas agrupado diez muñecas llegas al Modo Dolphin (Delfín) que te permitirá saltar fuera del agua y luego al Modo Vulture (Buitre) que te posibilita volar. La siguiente lista te da información sobre dónde encontrar todas las muñecas.

Nivel 1 - Sobek Pass

En la primera habitación del nivel tienes que lanzar una bomba contra la pared que hay sobre la puerta. Debes abrir una puerta secreta y encontrarás el interruptor en la zona donde el Símbolo de la Tierra estaba tras dos paredes.

Nivel 2 - Sobek Mountain Shrine

En la zona del nivel con toda la lava hay una plataforma flotante y una pared tras ella. Bombardea la pared para obtener la muñeca.

Nivel 3 - Campos de magma

En la primera habitación hay un andén. Bombardea su lado izquierdo y descubrirás un interruptor y un pozo. Mientras bajas por el pozo tira una bomba para abrirte camino hasta el fondo y hallarás la muñeca.

Nivel 4 - Set Arena

Encontrarás una habitación con dos pilares enormes. Usa bombas Amun para destruirlos. A continuación, bombardea la pared de más allá, donde estaban los pilares, y descubrirás una puerta. Salta sobre el pequeño pilar y date la vuelta. Hay un potenciador en las ruinas del pilar destruido. Bombardea la pared que hay detrás y verás un interruptor. Acciónalo para abrir la puerta que te conducirá hacia la muñeca.

Nivel 5 - La tumba de Ramsés

Cuando tengas todas las piezas del transmi-













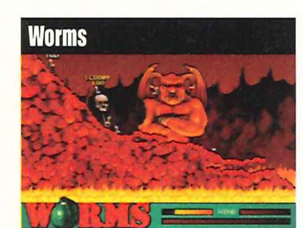
Salida turbo

Deja el indicador del medidor de empuje en las dos primeras barras grandes cuando oigas el grito de «GO».

Combinaciones

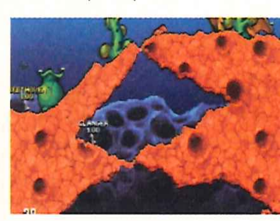
La mayor parte de los trucos pueden combinarse para que funcionen a la vez activando la pausa, introduciendo un truco, desactivando la pausa y volviéndola a activar para introducir un truco más. Por ejemplo, puedes combinar los bólidos de Piranha con el truco de la ametralladora para conseguir el mejor vehículo con la mejor arma.

Worms



Armas extra

Ve a la pantalla de Opciones de Armas y sitúa el cursor de modo que no toque ninguna palabra. Pulsa X y CUADRADO a la vez siete veces para tener acceso a armas nuevas. ¿Por qué no lo incluyeron desde un principio?



Códigos de paisajes

Aquí tienes una lista completa de códigos para todos los niveles del juego:

00956	Tormenta del desierto
29726	Puente bajo
46463	Paisaje marciano
57805	Otro paisaje marciano
70345	Piruleta
97155	Tres es multitud
149147	Mata a Smiley
208041	Jungla alternaitva
326576	Paisaje alinígena saturado
436642	Infierno
4802043	Un puente demasiado lejos
5154527	Puente piruleta
7007230	Chiste nieve
7841228	Playa
13410325	La vida es una playa
23418990	Todos emplayados
39054687	Tiempo de playa
56439996	La marea está alta
62332782	Bosque
77004498	Paisaje alienígena
99426730	Riscos del infierno
203953110	Puente alienígena
223981979	Árbol de Navidad
309072302	Isla Selva
635199159	Riscos y lago
733737544	Otro paisaje alienígena
742182075	Otro bosque
954338916	Salud
1408066876	Otro paisaje de caramelo
3329407250	Isla Esnórquel
7373888390	Fuegos del Infierno
8902118313	Jungla
CHEZZY	Montaña hueca

1000 Secretos

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO

sor busca una marca en la pared de la parte izquierda de la tumba (justo antes del helicóptero). Sigue el camino y encontrarás varios interruptores y elevadores. Necesitarás un montón de bombas Amun para obtener esta muñeca así que no las malgastes.

Nivel 6 - El palacio hundido de Khnum
Primero agarra el Símbolo del Poder y escapa antes de que se cierren las puertas altas. Busca una pequeña habitación que se acaba de abrir (dentro hay un potenciador). Bombardea la pared detrás del potenciador y verás un interruptor. Acciónalo y se abrirá una zona oscura cerca de la salida. Ahí es donde encontrarás la muñeca.

Nivel 7 - Cañones del caos
En este nivel hay puentes colgantes. En uno de ellos verás un punto que debe ser bombardeado. Una vez hecho esto, cruza el puente evitando los láseres moviéndote boca abajo y hacia adelante cuando convenga.

Nivel 8 - Kilmaat Haunt
Coloca los seis artefactos sobre las tumbas más importantes. Toma las sandalias y las ajorcas y regresa a la habitación del obelisco y los dos potenciadores. La puerta izquierda debería estar abierta. Entra y salta sobre los campos de fuerza para obtener la muñeca.

Nivel 9 - Horus Peak
Sobre los tablones de madera que se hundirán de un momento a otro ve hacia el otro lado de las cascadas de lava y bombardea la lava para llegar hasta la muñeca.

Nivel 10 - El desfiladero del Nilo
Cuando alcances el camello al final del nivel no le dispares, salta sobre él. Encontrarás la muñeca justo detrás camello. Esto no fue un gran desafío.

Nivel 11 - La tumba de Ramsés
Encuentra la habitación del interruptor. El yeso se está desmoronando así que bombardéalo. Sigue el camino y entra en el agua. Hay una cruz sobre el pozo, destrúyela y sal de ahí. Hay una pared con un mural. Bombardéala y encontrarás la muñeca. ¡Qué fácil!

Nivel 12 - Heket Marsh
Utiliza una bomba Amun contra el gran pilar en la última habitación del nivel (donde está el camello). Nada hasta llegar a la muñeca.

Nivel 13 - El santuario de Karnak
Halla la zona pantanosa y encuentra el puente (sobre el que hay potenciadores). Debajo del puente hay una pared. Bombardéala y sigue el camino hasta alcanzar el agua. Bucea y acciona el interruptor. Ahora sigue avanzando por el camino, sal del agua y llegarás hasta la muñeca.

Nivel 14 - La colonia de Kilmaat
Hay cuatro extraterrestres en una habitación. También hay una piscina y una Puerta del Tiempo. Sal por la otra puerta de la habitación y encontrarás una habitación en la que hay un extraterrestre y una piscina de lava. Hay una pared, bombardéala. Pasa y ponte a nadar hasta encontrar la muñeca.

Nivel 15 - Karnak
Lanza una bomba justo encima de la gran cascada, vuela hasta su cima y encontrarás la muñeca.

Nivel 16 - La caverna del peligro
Bombardea la pared cerca del camello hacia el fin del nivel. Acciona el interruptor y vuela sobre el abismo hasta llegar a los puentes que estaban al principio del nivel. Ahí encontrarás la muñeca y potenciadores.

Nivel 17 - Minas de Amun
Destruye el techo de la habitación donde encontraste unas bombas Amun (justo entre los soportes), vuela a través del orificio y hallarás la muñeca.

Nivel 18 - El campamento de esclavos desierto
Llega hasta las habitaciones octogonales, mira hacia arriba en cada habitación para encontrar el camino. Fuera encontrarás la muñeca.

Nivel 19 - El camino hacia Selkis
Justo fuera de la lava mira hacia arriba (sobre el final de la zona de lava). Verás hacia dónde tienes que ir. Vuela hacia allí y encontrarás la muñeca.

Nivel 20 - El relicario de Thoth
Al final del nivel deberás localizar el podio sobre el que estaban las ajorcas y bombardearlo. Baja y encontrarás la muñeca que estabas buscando.

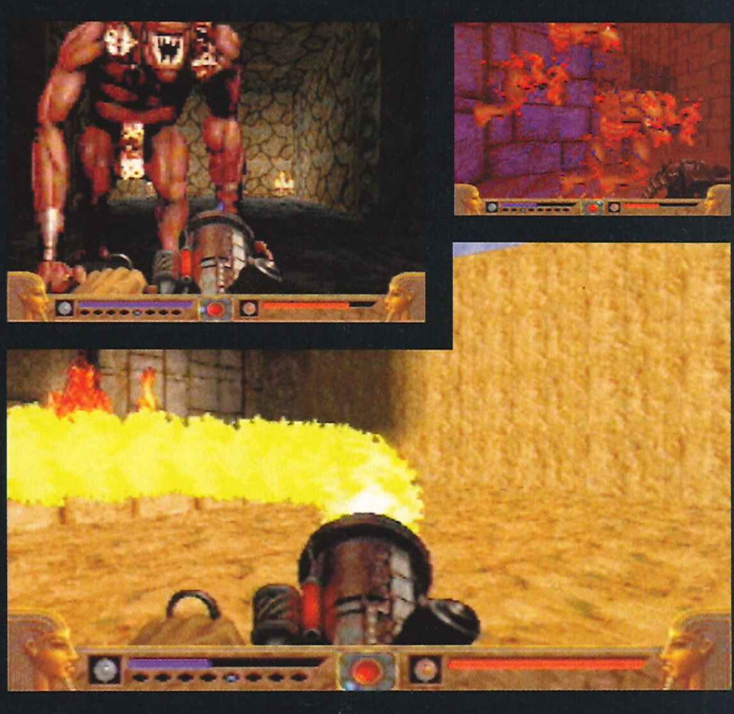
Nivel 21 - La madriguera de Selkis
Al fondo de la escalera de caracol hay un pilar. Destrúyelo y encontrarás un interruptor. Acciónalo y bombardea el punto hacia el que se ha movido el escalón. Pulsa el próximo interruptor y sube las escaleras. Una vez arriba, bombardea el hueco entre los escalones. Entra en el túnel y sigue hasta el final. Luego vuela hacia arriba y hallarás la muñeca.

Nivel 22 - Set Palace
En el primer puente sobre la lava mira hacia arriba y bombardea el punto que ves justo debajo de la segunda momia.

Vuela a través del orificio para llegar hasta la muñeca.

Nivel 23 - Kilmaat Arena
Una plataforma te llevará hasta el cuerpo del rey Ramsés. Bajo éste, hay una plataforma invisible que te conducirá hasta la última muñeca. Cuando la tengas, vuela de regreso hasta Ramsés. Bien hecho. Has acabado el juego con las 23 muñecas en tu poder. Una gran hazaña. PSP

▼ Éste es Big Frank, un viejo conocido de prisión. No compartimos celda ni nada por el estilo. Nadie iba nunca con Big Frank a darse una ducha.



▲ Eso es un arma. Un increíble lanzallamas que dispara un gran chorro de fuego en arco. También es genial para chamuscar cosas pero un desastre para encender un pitillo.









Para fabricar material gratis en *X-COM: Enemy Unknown* entra en el menú de fabricar y selecciona el ítem que te gustaría hacer. Haz clic en el botón de OK sin asignar ingenieros ni cantidades que fabricar. El ítem elegido debería aparecer en la lista de fabricación con



una raya debajo del mensaje «Días para Completar». Ahora haz clic sobre el ítem, asigna tantos ingenieros como puedas para fabricarlo, y haz que creen una sola unidad. Harán su trabajo pero no perderás ni dinero ni materiales de tu inventario. Es un truco muy útil para la fabricación de tanques, ya que puedes construirlos gratis, y vender cada unidad por unos 950.000 dólares.

Y aquí se acaba nuestra lista de trucos de la A a la Z. Sin embargo, como ya sabes, cada mes aparecen un montón de juegos nuevos, así que no tardaremos en redactar una lista nueva. Hasta entonces, no dudes en acudir a ésta para consultar cualquier duda. Ah, y si descubres algún truco en los juegos que se van editando, no dudes en enviarlo a la revista.